NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADV E

10/03 Ausgabe 77 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-M

Inklusive
POKÉMON
VORGESTELLT: 200 neue Pokémon
LÖSUNG: Rubin & Saphir Teil 3

MARIO KART DOUBLE DASH !!

VORABTEST: Neue Infos und brandheiße Screenshots zu Nintendos Kart-Spektakel!

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

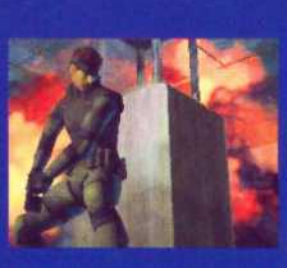
IMPORT-TEST: Wie gut ist Squares GameCube-Debüt wirklich?

Endlich auf dem GameCube!

MARIO GOLF

4-SEITEN-TEST: Nur ein genialer Party-Spaß oder auch solo ein Hit?
Nintendos Kult-Golfspiel erstmals ausführlich auf dem Prüfstand!

BESSER ALS DIE NTSC-VERSION?
SOUL CALIBUR 2
PAL-TEST: Erfahrt hier, warum europäische Zocker noch mehr Prügelspaß für ihr Geld erhalten!



DIE KULTSERIE JETZT FÜR DEN GAMECUBE!
METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES: Wir präsentieren euch geniale neue Bilder zu Solid Snakes exklusivem GameCube-Auftritt!

LEXIKON

Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.
Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.
Alles in einem Heft. Mit brandneuen Infos, Bildern und Videos auf DVD zu Legacy of Kain: Defiance und FIFA Football 2004. Im Testteil warten unter anderem Freedom Fighters, Group S Challenge und die japanischen Version von Dino Crisis 3. Der neue Detailcheck lässt bei den Tests keine Fragen mehr offen, außerdem gibt es Spielstände zu XBox-Hits auf der DVD.

EDITORIAL

Darauf haben Nintendo-Fans lange gewartet!

IM TEST: MARIO GOLF

& Final Fantasy für GameCube

WELCOME BACK, SQUARE!
Lange Zeit führten Nintendo und Square geradezu eine Musterehe, schließlich machte die *Final Fantasy*-Reihe Square reich und Nintendos Konsolen zu Megasellern. Nachdem allerdings *Final Fantasy I* bis *III* auf dem NES (Nintendo Entertainment System) und *Final Fantasy IV* bis *VI* auf dem SNES (Super Nintendo) erschienen waren, kam es zum massiven Krach zwischen Square und Nintendo. Ob es nun daran lag, dass Square überzogene finanzielle Forderungen an Nintendo stellte oder die Modultechnik beim Nintendo 64 für Squares ehrgeizige Pläne schlichtweg nicht mehr ausreichend Speicherplatz zur Verfügung stellte – man wird es wohl nie erfahren. Fakt ist jedoch, dass die Reihe exklusiv auf den Sony-Konsolen fortgesetzt wurde. *Final Fantasy VII* bis *IX* gab es ausschließlich für die PSone, *X, XI* und *X-2* nur auf der PlayStation 2. Ernsthafte Gespräche zwischen Nintendo und Square fanden erstmals wieder bei der Einführung des GameCube statt, glücklicherweise mit positivem Resultat. Nach neun Jahren Abstinenz kehrt Square nämlich nun mit dem GameCube-exklusiven *Final Fantasy Crystal Chronicles* in die große Nintendo-Familie zurück. Ob das Spiel hält, was man sich von einem *Final Fantasy* erwartet, klären wir im ausführlichen Test ab Seite 64.

MARIO AM ABSCHLAG!
Ein weiteres sehnsüchtig erwartetes Comeback kommt auch in diesem Monat wieder aus den Reihen von Nintendo. Mario packt nämlich endlich wieder die Golfschläger aus und begibt sich erstmals auf das GameCube-Green. Die legendären Vorgänger auf dem Game Boy und Nintendo 64 legten hier einen ziemlich eindrucksvollen Platzrekord vor, unser extra umfangreicher Test gibt Aufschluss darüber, ob Mario den Cut schafft. Bis nun mit *Mario Kart* und *Mario Tennis* die wohl letzten erwarteten Neuauflagen auf dem GameCube ihr Debüt feiern, vertreiben wir uns die Zeit unter anderem mit dem Zocken von *Soul Calibur II, WWE Wrestlemania XIX, Madden NFL 2004* und *Golden Sun: Die vergessene Epoche*, welche in dieser Ausgabe ebenfalls auf dem Prüfstand stehen! Schöne Zeit.

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

LEIDENDE CREW! Zahlreiche Rechner, zig Monitore und Fernseher sowie fleißige Redakteure sorgen in unserem Testlabor auch im Winter für sommerliche Temperaturen, die aktuelle Hitzeperiode machte daraus nun eine waschechte Sauna.

Vordere Reihe, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Kerstin Springer (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Fabian Hübner (Layout)

Hintere Reihe, von links nach rechts:
Matthias Schöffel (Layout)
Udo Crnjak (Redaktion)

Nicht auf dem Bild:
Stefanie Sämann (Layout)

INHALT 10/2003

NEWS

6 Allgemeine News
60 Import-News

REPORTAGE

10 Nintendo schläft nicht

RUBRIKEN

97 Abo Inside
31 Abonnenten-Werbung
40 Charts
78 Feedback
72 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
74 Leserbriefe
34 Spiele-Lexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge 7
BloodRayne....81
Buffy: König Darkhuls Zorn 56
Conflict Desert Storm 2....30
Disney's Extreme Skate Adventure 50
Disney's Hide and Seek....8
Final Fantasy Tactics Advance 32
Final Fantasy: Crystal Chronicles 64
Freekstyle....83
Genius Bit Kun: Glamon Battle....61
Golden Sun: Die vergessene Epoche 54
Harvest Moon: A Wonderful Life....18
Harvest Moon: Friends of Mineral Town....19
Hunter: The Reckoning 80
Iridion II 82
LEGO Bionicle 57
Madden NFL 2004 52
Mario Golf: Toadstool Tour 68
Mario Kart: Double Dash!! 14
Metal Gear Solid: The Twin Snakes 22
Mortal Kombat: Tournament Edition....33
MTV's Celebrity Deathmatch 62
NBA Live 2003 80
Need for Speed Underground 26
NHL Hitz Pro 62
P.N.03....92
Pokémon Rubin & Saphir 84
Quidditch Weltmeisterschaft 8
Rogue Ops 6
Sonic Adventure DX 82
Sonic Heroes 28
Soul Calibur 2....42
Sphinx und die verfluchte Mumie 24
Starsky and Hutch 8
Tak und die Macht des Juju 7
Tengai Makyo II Manji Maru 62
The Incredible Hulk....81
The Simpsons: Road Rash....58
Tom Clancy's Splinter Cell....83
Ty the Tasmanian Tiger 81
Vexx 82
Worms 3D....7
WWE Crush Hour 81
WWE Wrestlemania XIX....46
Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition 82

REPORTAGE 10

NINTENDO SCHLÄFT NICHT

Auf der Games Convention in Leipzig hatten wir die Möglichkeit, ein ausladendes Gespräch mit Paul Ashcroft von Nintendo zu führen. In unserer Reportage könnt ihr lesen, was Nintendo zur momentanen Konkurrenzsituation sagt.

VORSCHAU 14

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

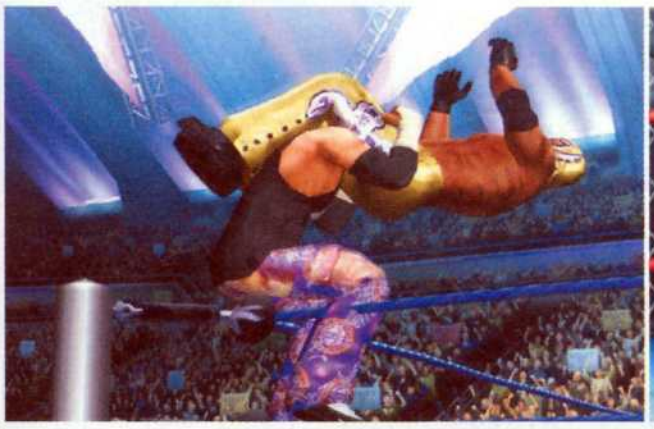
Lange dauert es hoffentlich nicht mehr, bis der ungekrönte König der Funracer hierzulande erscheint. Wir präsentieren euch einige neue Infos und einen ganzen Schwung neuer Screenshots.

TEST
42 SOUL CALIBUR II

Eines der besten Prügelspiele aller Zeiten kommt endlich zu uns. Wir nehmen dieses Meisterwerk ab Seite 42 in unserem ausführlichen Test unter die Lupe.

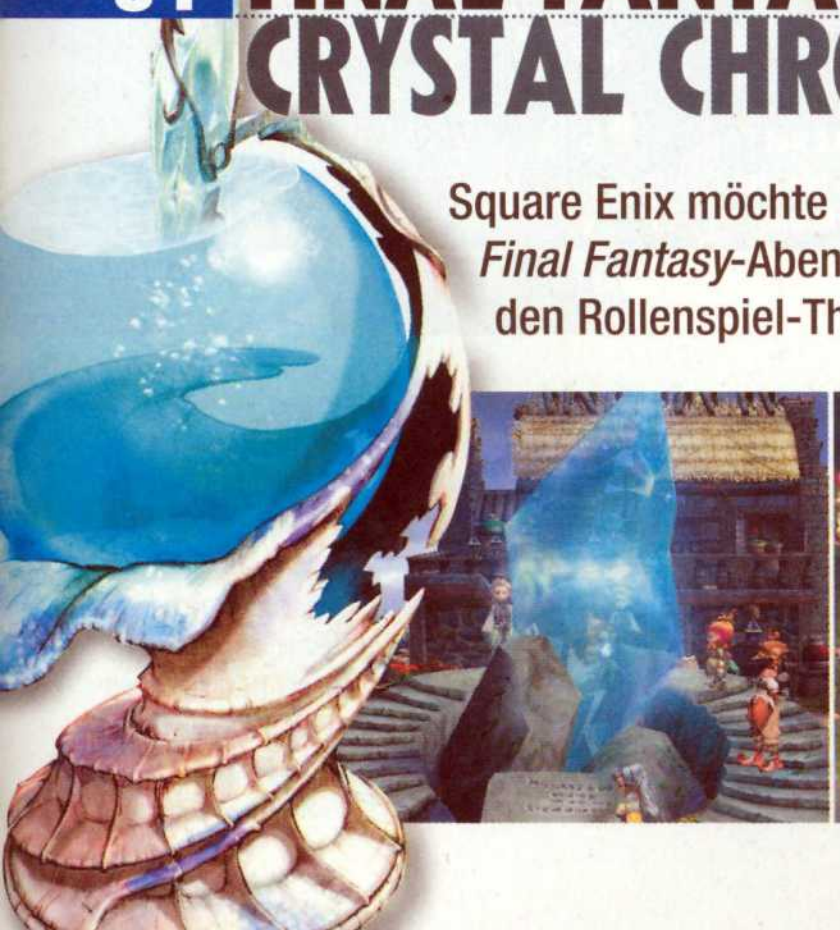
TEST
46 WWE WRESTLEMANIA XIX

Viele Wrestling-Fans unter euch haben lange darauf gewartet. Endlich ist eine testfähige Version bei uns eingetroffen und wir präsentieren euch ab Seite 46 einen knallharten Test.



TEST
64 FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Square Enix möchte mit dem nagelneuen *Final Fantasy*-Abenteuer für den GameCube den Rollenspiel-Thron erklimmen.



VORSCHAU

GAMECUBE

30 **Conflict: Desert Storm 2**
Die zweite Angriffswelle!

18 **Harvest Moon**
Werdet ein virtueller Farmer!

14 **Maro Kart: Double Dash!!**
Exklusive Bilder und mehr!

22 **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**
Solide neue Screenshots!

22 **Need for Speed Underground**
Superschnell und superschön!

28 **Sonic Heroes**
Ein Igel und seine Freunde!

24 **Sphinx und die verfluchte Mumie**
Mumie sein ist schwer!

GAME BOY ADVANCE

32 **Final Fantasy Tactics Advance**
Fantasy-Strategie auf dem GBA!

33 **Mortal Kombat: Tournament Edition**
Blutspenden für unterwegs!

TEST

GAMECUBE

50 **Disney's Extreme Skate Adventure**
64 **Final Fantasy: Crystal Chronicles**
52 **Madden NFL 2004**
68 **Mario Golf: Toadstool Tour**
42 **Soul Calibur 2**
46 **WWE Wrestlemania XIX**

GAME BOY ADVANCE

56 **Buffy: König Darkhuls Zorn**
54 **Golden Sun: Die vergessene Epoche**
57 **LEGO Bionicle**
58 **The Simpsons: Road Rash**

KOMPLETTLÖSUNG

84 **Pokémon Rubin & Saphir**

KURZTIPPS

92 **P.N.03**

CHEATS & CODES

GAMECUBE

81 **BloodRayne**
83 **Freekstyle**
80 **Hunter: The Reckoning**
80 **NBA Live 2003**
82 **Sonic Adventure DX**
81 **Ty the Tasmanian Tiger**
82 **Vexx**
81 **WWE Crush Hour**

GAME BOY ADVANCE

82 **Iridion II**
81 **The Incredible Hulk**
83 **Tom Clancy's Splinter Cell**
82 **Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition**

NEWS

NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

TOPS

1. SOUL CALIBUR 2
Perfekter und lange überfälliger Prügelspaß für den GameCube!

3. FINAL FANTASY
Ein etwas ungewöhnliches Spiel, dafür endlich auf dem GameCube!

4. MARIO GOLF
Mario setzt auch auf dem GameCube zum Hole-in-One an.

5. HITZEWELLE ADE
Die Redaktion kann endlich wieder atmen.

5. GAMES CONVENTION
Die Leipziger Messe boomte und lockte mehr als 92.000 Besucher an.

FLOPS

1. DUMM GELAUFEN
Sphinx und die verfluchte Mumie erscheint erst 2004.

2. VERKAUFSZAHLEN
Der GameCube verkauft sich nicht wie erwartet.

3. VERSCHOBEN
Viele Titel erscheinen später.

4. KOPFGELDJÄGER
Mace Griffin: Bounty Hunter wurde gecancelled.

5. LEGENDE
Final Fantasy kommt nicht mehr in diesem Jahr!

BLIND Rauchgranaten nehmen Gegnern die Sicht.

SPANNEND Diese Laserbarriere ist nicht ganz leicht zu überwinden.

Rogue Ops

ACTION-ADVENTURE **Kemco schickt einen Splinter-Cell-Konkurrenten ins Rennen!**

Vorsicht, Sam Fisher! Du bekommst Konkurrenz! Denn auch bei Kemcos Titel handelt es sich um ein Stealth-Adventure im Stil von *Splinter Cell*. Ihr steuert Nikki Connors, eine Spezialistin der Anti-Terror-Einheit Dark Phoenix. Nikkis Ehemann und Tochter kamen bei einem Terroranschlag ums Leben. Die Gemeinsamkeiten zu *Splinter Cell* sind nicht zu übersehen. So müsst ihr auch bei *Rogue Ops* niedergeschlagene Wachen verstecken und zu laute Geräusche beim Meucheln der Gegner vermeiden. Das zur Verfügung stehende Waffenarsenal reicht von Pistolen über Sniper-Gewehre bis hin zu Rauch-Granaten und Minen. Allerdings legt man bei *Rogue Ops* nicht ganz so viel Wert auf Realismus und möchte mehr Spaß-Elemente einbauen. Entwickelt wird der Titel von den Bits-Studios (*Die Hard Vendetta*). Ein weiteres Indiz für die vielversprechende Qualität ist die Tatsache, dass Publisher Kemco ein Abkommen mit Capcom über den Europa-Vertrieb getroffen hat. *Rogue Ops* soll noch in diesem Jahr auf PlayStation 2, Xbox und GameCube erscheinen. **(fs)**

Hersteller: Capcom
Internet: www.rogueops.com
Termin: November

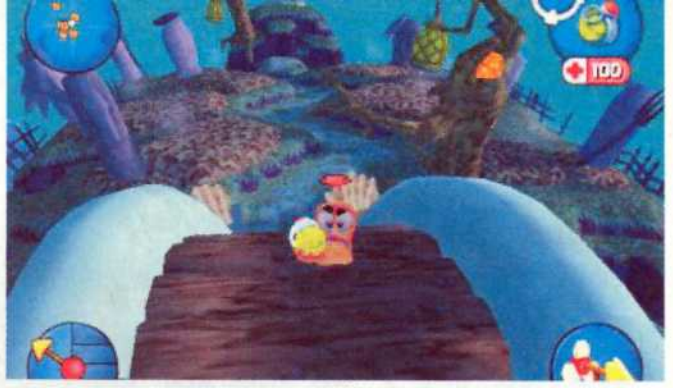
EINSATZZIELE Auf Knopfdruck blendet ihr eine Karte ein.

NEWSTICKER

+++ NINTENDO ERFOLGREICH Nintendo hat erstmals in der Firmengeschichte Quartalszahlen vorgelegt. Demnach erwirtschaftete Nintendo im ersten Quartal 2003 83,65 Millionen Euro Gewinn bei einem Umsatz von 612,4 Millionen Euro. **+++ GAMECUBE-VERKÄUFE** Der japanische Videospielgigant verkaufte im ersten Quartal zusammen 3,24 Millionen GBA und GBA SP, aber nur 80.000 GameCube. Dabei handelt es sich nur um an den Handel verkaufte Geräte. Aufgrund der hohen Lagerbestände beim Handel hat Nintendo zudem die Produktion des GameCube bis zum Herbst ausgesetzt, um Kosten zu sparen. **+++ ÜBERRASCHUNG** Noch in diesem Jahr soll *Wario Ware* für den GameCube erscheinen. Außerdem bestätigte Nintendo, dass ein neues *Zelda*-Abenteuer für 2004 geplant ist. **+++ VERFLUCHT** *Sphinx und die verfluchte Mumie* erscheint erst im Februar 2004. Dem ursprünglich für dieses Jahr geplanten Titel wird, gemessen an der Qualität des Produkts, nach Meinung des Publishers THQ nicht genügend Aufmerksamkeit zuteil **+++ VOM WINDE VERWEHT** *Mace Griffin: Bounty Hunter* wurde für den GameCube

Worms 3D

ACTION **Die partytauglichen Würmer jetzt auch in 3D!**

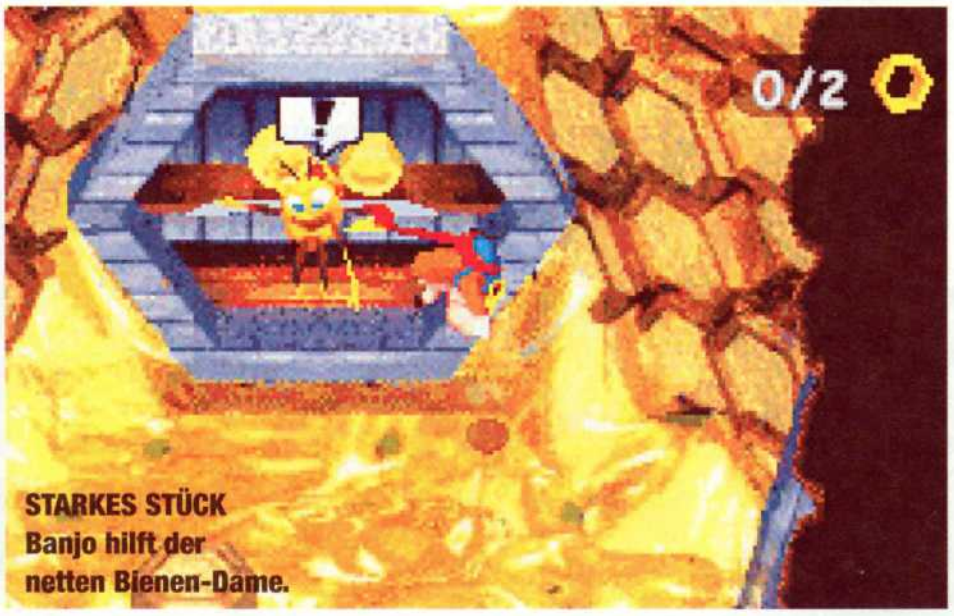


KLASSISCH **Neue Grafik, bekanntes Gameplay.**

ACTION **Ein Luftangriff heizt den Konkurrenten ein.**

Die witzigen Würmer gab es bereits auf vielen Plattformen und sie sorgten besonders im Mehrspielermodus für grenzenlosen Party-Spaß. Jetzt modernisieren die Entwickler von Team 17 das bekannte Franchise und portieren es in die dritte Dimension. Das Gameplay soll sich aber an den Vorgängern orientieren, so dass ihr auch bei *Worms 3D* die gegnerische Wurm-Mannschaft mit allerlei Waffen wie MGs, Bazookas oder Luftangriffen vom Bildschirm fegen könnt. Wie sich der Titel in 3D spielt, werden wir euch bereits in einer der kommenden Ausgaben verraten. **(fs)**

Hersteller: Atari
Internet: www.worms3d.com
Termin: Herbst



STARKES STÜCK Banjo hilft der netten Bienen-Dame.

VERRÜCKT Die Charaktere sind ziemlich abgedreht.

Totgesagte leben länger

DIVERSE **THQ erwirbt GBA-Rechte an Rare-Titeln.**

Und sie erscheinen doch noch! Lange war es still um die verschollenen Rare-Titel für den GBA, jetzt wurde bekannt, dass THQ die Rechte an den GBA-Titeln von Microsoft erworben hat. Demnach sollen die Titel *Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge, Banjo Pilot, It's Mr. Pants* und *Sabre Wulf* doch erscheinen. Noch in diesem Jahr soll *Banjo-Kazooie* als erster Titel an den GBA-Start gehen. Die Hit-Entwickler-Schmiede Rare (*Donkey Kong Country, Banjo-Kazooie, Perfect Dark, Starfox Adventures*) wurde 2002 von Nintendo für rund 375 Millionen Dollar an Microsoft verkauft. **(fs)**

Tak und die Macht des JuJu

JUMP & RUN **THQ wandelt auf Marios Spuren!**

Noch in diesem Jahr soll *Tak and the Power of JuJu* erscheinen. Hierbei handelt es sich um ein 3D-Jump&Run, bei dem ihr euch mit dem Hauptcharakter Tak in knallbunte, vor Leben strotzende Welten stürzt. Ein Hauptfeature des Spiels ist die Tatsache, dass Tak mit bis zu 15 verschiedenen Tieren interagieren und sich deren Fähigkeiten zunutze machen kann. So könnt ihr euch beispielsweise auf den Rücken eines Riesentieres setzen, um durch Barrieren zu brechen. Zur Abwechslung integrierten die Entwickler auch einige Rätsel. Eine GBA-Version soll auch erscheinen. **(fs)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: November

gecancelt. Das gab Publisher Vivendi Universal bekannt. Gründe wurden bislang nicht genannt. Die PS2- und Xbox-Versionen erhielten in unseren Schwestermagazinen *PLAYZONE* und *XBOX-ZONE* 66 und 73 Prozent. **+++ GEWINNZONE** Sega erwirtschaftete im ersten Quartal einen Gewinn von 15,8 Millionen US-Dollar. **+++ GENUG VON KIRBY** *Kirby*-Erfinder Massahiro Sakurai hat das Entwickler-Studio HAL verlassen. Über seine Pläne ist nichts bekannt. **+++ GIVE ME SEVEN** Sega hat die Reorganisation der Entwicklerstudios abgeschlossen. Demnach gibt es statt neun nun die sieben Studios Hitmaker, Sonic Team, Amusement Vision, Smilebit, Sega-AM2, Wow Works und die neue Division Cinematic Online Games, welche von Designer-Legende Yu Suzuki geführt wird. **+++**

MEGAMAN-CLUB Capcom startete das neue Online-Portal zu *Megaman* (www.megaman-central.com), wo die User neben Downloads auch die Möglichkeit haben, einem brandneuen Megaman-Club beizutreten. **+++ BREAK-EVEN** Sony erwartet, dass die Investitionen für die PlayStation 2 bis Mitte 2004 wieder erwirtschaftet werden. **+++ AUFBAU** Activision möchte seinen Marktanteil ausbauen. Dazu sollen Produkte wie *True Crime: Streets of L.A.* und *Tony Hawk's Underground* sowie ein deutlich aufgestocktes Marketing-Budget verhelfen. **+++ RÜCKGANG** Vivendi Universal erwirtschaftete im ersten Halbjahr einen Umsatz von 12,364 Millionen Euro, verglichen mit 29,990 Millionen Euro im Vorjahr. Die Ursachen sieht Vivendi in seiner Musik- und Spielesparte.

NEWS

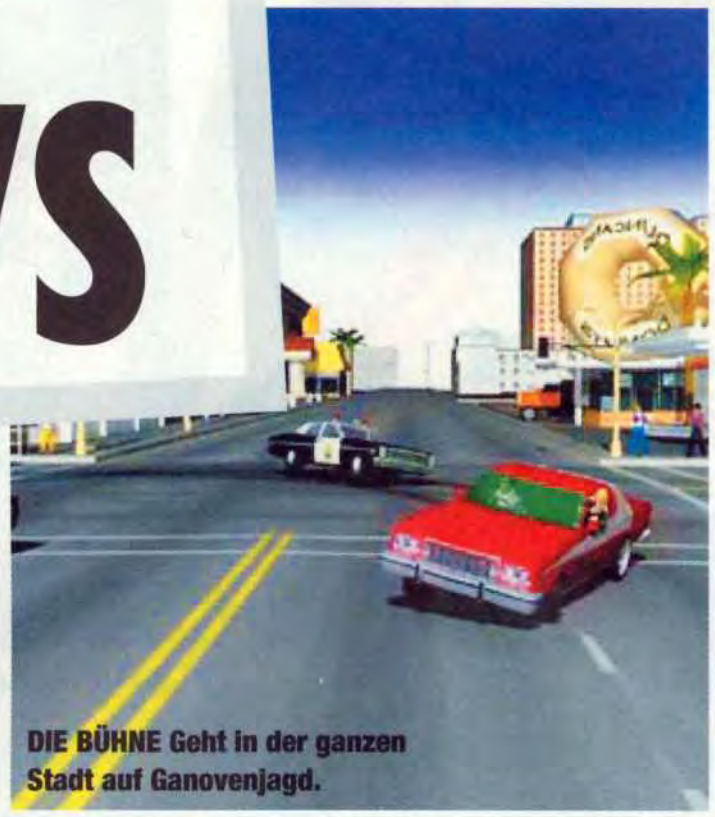
INFO KURZ & KNAPP

ATI FETT IM GESCHÄFT:
Der Hardware-Hersteller Ati entwickelt den Grafik-Chip für die nächste Xbox. Damit wird Ati die Grafikchips sowohl für Microsofts als auch für Nintendos nächste TV-Konsole herstellen. Der Grafikkartenhersteller wird Microsoft und Nintendo unterschiedlich leistungsfähige Grafikchips liefern.

PS3-PROZESSOR:
Der Hauptprozessor für Sonys zukünftige Konsole nähert sich der Fertigstellung. Der Prozessor mit dem Codenamen Cell soll bereits Ende 2004 in die Massenfertigung gehen und rund 100-mal mehr Operationen pro Sekunde ausführen können als ein Pentium 4 mit 2,5 Gigahertz.

REVOLUTIONÄR:
Wie Nintendo auf einer Pressekonferenz mitteilte, möchte man im Frühjahr 2004 ein revolutionäres „Spiele-Produkt" bekannt geben. Ob es sich dabei um eine Nachfolge-Konsole zum GameCube oder um einen neuen Spieletitel handelt, ließ man offen.

GBA-NACHFOLGER?
Nintendo-Präsident Satoru Iwata wiederholte erneut, dass das angekündigte Sony-Handheld keine Konkurrenz für den GBA darstelle. „Grundsätzlich glaube ich nicht, dass Sonys Multifunktions-Handheld einen großen Einfluss auf unser Geschäft hat, aber wir sind – unabhängig davon, ob Sony ein neues Produkt auf den Markt bringt oder nicht – für die Zukunft vorbereitet und wir werden Ihnen im nächsten Frühjahr Einzelheiten mitteilen können", so Iwata auf einer Pressekonferenz.



DIE BÜHNE Geht in der ganzen Stadt auf Ganovenjagd.

Starsky und Hutch

ACTION Eine Kultserie kehrt zurück!

Ursprünglich sollte der Titel gar nicht mehr für den GameCube erscheinen, jetzt ist er für GameCube und GBA geplant. Ihr übernehmt die Kontrolle über den vorlauten Starsky und den coolen Hutch, die besten Cops der Stadt. Actionreiche Straßenstunts und heiße Feuerduelle gehören zu *Starsky und Hutch* wie Link zu *Zelda*. **(fs)**

Hersteller: Empire Interactive
Internet: www.empireinteractive.com
Termin: 4. Quartal

Quidditch World Cup

ACTION Harry Potter geht in die Luft!

Sollte es dieses Jahr etwa kein *Harry Potter*-Spiel geben? Doch! Nur etwas anders, als man es vielleicht denken könnte. Denn anders als die bisher erschienenen Action-Adventures wird der neueste *Harry Potter*-Titel ein Rennspiel sein. Dabei setzen die Entwickler auf das pfeilschnelle Quidditch-Spiel, welches in den Büchern und in den Filmen eine große Rolle spielt. Das Videospiel hält sich streng an die Original-Regeln aus dem Buch. So wird es sieben Spieler in jeder Mannschaft geben, die versuchen, den Quaffel – eine Art Ball – in das Tor des Gegners zu bugsieren. Die Spieler hocken dabei auf Zauberbesen und müssen aufpassen, um nicht heruntergeschossen zu werden. Außerdem gibt es noch den goldenen Schnatz, der jede Menge Punkte bringt und ein Spiel entscheiden kann. Ob das Spiel ähnlich packend wird wie in Buch und Film, wird sich im November zeigen. **(fs)**

ACTION Schwingt euch auf die Besen und bugsiert den Quaffel ins Tor! Rangeleien gehören dazu.

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.com
Termin: November

Disney's Hide and Sneak

ADVENTURE Capcom werkelt fleißig am Nachfolger zu Disney's Magical Mirror.

Vor kurzem kündigte Capcom das Spiel *Disney's Hide and Sneak* an. Der Titel ist ein Point&Click-Adventure und orientiert sich stark an *Disney's Magical Mirror*, welches vor einem Jahr für den GameCube erschienen ist. So bewegt ihr auch hier mittels eines Cursors Mickey oder Minnie durch zehn Levels, darunter ein Warenhaus, ein Museum und eine Ruine, und löst diverse Rätsel. Der Titel richtet sich natürlich an eine jüngere Zielgruppe und wir dürfen wieder einen Haufen zuckersüßer Animationen erwarten. **(fs)**

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.com
Termin: Winter

WÄHLERISCH Ihr steuert Mickey oder Minnie Maus.

ZUM KNUDDELN Stellt euch auf jede Menge zuckersüßer Animationen ein.

KNUFFIG THQ schickte einen Sponge Bob über die Messe. (links)
TRUE CRIME Bei Activision musste man lange warten. (rechts)

92.000 besuchen die Games Convention!

MESSE **Leipziger Spiele-Messe ist ein voller Erfolg. Publisher und Besucher zeigen sich zufrieden!**

Besser hätte es für die Veranstalter kaum laufen können. Rund 92.000 Besucher kamen vom 21. bis zum 24. August zum Leipziger Messe-Zentrum und begutachteten die Spiele-Highlights der kommenden Monate. Auch unter den Journalisten sorgte die Messe für Aufruhr, denn es kamen über 1.300 Pressevertreter aus 16 Ländern angereist, um das Spektakel zu bewundern. Auch die 207 Aussteller zeigten sich zufrieden. Rund 93 Prozent gaben noch vor Ende der Messe an, im nächsten Jahr wiederkommen zu wollen. Nintendo, welche in diesem Jahr zum ersten Mal an der Games Convention teilnahmen, wollen nächstes Jahr die Standgröße verdoppeln. „Die Games Convention ist Europas größtes und wichtigstes Event im Gamingbereich. Die Symbiose aus hochprofessionellem Handelsauftritt und perfektem Consumer-Event ist einmalig in Europa. Gerade darin liegt der Reiz dieser Messe!", sagte Axel Herr, der Chef von Nintendo Deutschland. Für europäische Zocker war die Games Convention mit Sicherheit ein Erlebnis, für Fachjournalisten gab es im Nintendo-Bereich jedoch nur wenig Neues zu bestaunen. Vieles kannte man schon von der E3. Zum GameCube-Spiel der Messe wurde *Mario Kart: Double Dash!!* gewählt, von dem wir euch ab Seite 14 einen großen Vorabtest mit exklusiven Screenshots präsentieren! Zum besten Game-Boy-Advance-Spiel wurde *Golden Sun: Die vergessene Epoche* gekürt. Mittlerweile wurde auch der Termin für die nächste Games Convention bekannt gegeben. So wird die nächste Messe vom 19. bis 22. August 2004 stattfinden. **(fs)**

RENNER Yu-Gi-Oh! zählte zu den beliebtesten Spielen der Messe! (links)
GELUNGEN Am tollen Nintendo-Stand konnte man in Karts Platz nehmen.

Nintendo sahnt Preise ab!

G.A.I.A. **Zelda und Golden Sun zum Sieger gekürt!**

Auf der Games Convention wurden auch die Gewinner des G.A.I.A. (Games Award for Interactive Achievement) bekannt gegeben, zu dessen Wahl wir euch vor einigen Wochen aufgerufen haben. Die Sieger sind wenig überraschend. Zum besten GameCube-Spiel habt ihr *The Legend of Zelda: The Wind Waker* gewählt, der Preis für das beste Game-Boy-Advance-Spiel ging an *Golden Sun*. **(fs)**

SIEGERPOSE Axel Herr freut sich über den G.A.I.A.

Heiße Preise für coole Leser!

GEWINNSPIEL-FÜHRER **Der Wegweiser zum Glück!**

Ihr wollt auch mal die Korken knallen lassen und zu den Gewinnern in der N-ZONE gehören? Dann schaut doch in unsere Übersicht und checkt, wo es etwas abzustauben gibt!

Gewinnspiele in dieser Ausgabe:

Wo?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
Charts	*Pokémon Rubin/Saphir* plus Merchandising-Artikel	40
Soul Calibur 2	Einen GameCube, *Soul Calibur 2*-Spiele	44
Madden NFL 2004	Madden-GameCube-Spiele, T-Shirts, einen Football	52
Leserbriefe	Diverse GameCube-Spiele	75
Bildstörung	*Dschungelbuch 2* auf DVD	97

Wenn euch das immer noch nicht genügt, dann schaut doch einfach mal auf unsere Website www.n-zone.de. Auch dort veranstalten wir regelmäßig tolle Gewinnspiele!

Nintendo schläft nicht!

Der **Videospiel-Gigant** nimmt Stellung zu den GameCube-Verkäufen und zum Stand des Unternehmens.

Vor wenigen Wochen ging ein Aufschrei durch das gesamte Videospiel-Business. "Nintendo stellt die GameCube-Produktion bis zum Herbst aufgrund der hohen Lagerbestände ein!", verkündete Nintendo-Präsident Satoru Iwata. Welche Bedeutung das hat, verriet uns einer, der es wissen muss: Paul Ashcroft, Marketing Assistent bei Nintendo.

Paul Ashcroft

N-ZONE: Nintendo hat die GameCube-Produktion vorübergehend eingestellt. Was hat das zu bedeuten?

Paul Ashcroft: Das hat überhaupt nichts zu bedeuten. Diese aufgrund saisonaler Gegebenheiten entstandene Produktionspause wurde im Prinzip nur von den Medien ausgeschlachtet. Ich bin zuversichtlich, dass der GameCube auch im nächsten Jahr weiter erfolgreich sein wird. Zu Weihnachten werden wir sehen, dass die Hardware-Verkäufe deutlich ansteigen werden. Denn wir haben zu Weihnachten wirklich viele qualitativ hochwertige Spiele wie *Mario Kart: Double Dash!!*, *Soul Calibur II* oder *Mario Party 5*. Auf meinen internen Release-Listen stehen auch viele Titel, die wir bislang nicht angekündigt haben, so dass wir auch für das nächste Jahr gerüstet sind.

N-ZONE: Nun gibt es für den GameCube ja viele so geniale Titel wie *Super Mario Sunshine*, *Zelda*, *Metroid*, *Resident Evil*, *Resident Evil Zero*, *Eternal Darkness*, *Starfox Adventures* und noch viele mehr. Hätten da die GameCube-Verkäufe nicht besser sein müssen? Hat da nicht auch das Marketing Fehler gemacht?

Paul Ashcroft: Das glaube ich nicht. Es hat auch viel damit zu tun, dass zurzeit alles immer besser sein muss. In den Medien spricht man nur noch von realistischer Grafik, DVD und Multifunktionsgeräten. Da waren wir leider auch ein bisschen allein gelassen mit dem, was wir eigentlich anbieten und auch am besten können: auf das Gameplay spezialisierte Software! Natürlich haben ein paar Spiele eine niedliche Optik, die dann ein bisschen in dem ganzen Technik-Hype untergehen. *Pikmin* ist da ein sehr gutes Beispiel, denn es ist – trotz der niedlichen Grafik – ein ganz hervorragendes Strategie-Spiel. Und vielleicht hat das ein paar Spieler abgeschreckt. Aber wir haben auch auf der Games Convention gesehen, dass Sony und Microsoft in die Richtung Fun & Spielspaß gehen, obwohl sie uns gerade deswegen in den vergangen Jahren belächelt haben. Aber wir werden sehen, wie sich das in den kommenden Jahren entwickelt.

HOFFNUNGSTRÄGER Mario Kart soll der nächste Weihnachts-Hit werden.

N-ZONE: Aber das ist genau der Punkt. Die Qualität der Titel steht außer Frage, aber warum verkaufen sie sich trotzdem nicht wie früher?

Paul Ashcroft: Das kann man so nicht sagen. Die Spiele haben sich sogar sehr gut verkauft, aber das hängt auch immer davon ab, was für einen Maßstab man wählt. Wenn man *Pokémon* nimmt oder andere *Mario*-Spiele von uns, dann kann man sagen „Natürlich waren die Titel nicht so erfolgreich!", aber unter Berücksichtigung der allgemeinen Konjunkturflaute hat man auch gemerkt, dass alle Unternehmen Einbußen haben hinnehmen müssen. So könnten auch Microsoft und Sony viel mehr durchverkaufen. Aber ich glaube, das wird sich langsam wieder ändern. Wir haben gesehen, dass wir einfach ein paar Top-Hits brauchen. So war das *Zelda*-Bundle beispielsweise überall in wenigen Tagen ausverkauft. Ende des Jahres wird *Mario Kart* der absolute Renner.

Mario Kart hat schon immer die Hardware-Verkäufe angezogen und der Release Mitte November ist perfekt für das Weihnachtsgeschäft. Man wird sehen, dass sich der GameCube dann noch besser verkaufen wird.

N-ZONE: Es gibt bereits einige Spieler, die den GameCube mit Segas Dreamcast vergleichen: geniale Spiele, schleppende Verkäufe. Ist so ein Vergleich überhaupt fair?

Paul Ashcroft: Überhaupt nicht. Der Markt war damals komplett anders. Außerdem kann man nicht von schleppenden Verkäufen des GameCube sprechen. Denn wie ich bereits gesagt habe, alle Unternehmen haben zurzeit zu knabbern. Und uns wird es nicht so passieren wie Sega, denn wir bestimmen im

Paul Ashcroft: Ich finde es schade, dass ein paar Lizenznehmer kurzfristig nicht mehr so viel Interesse am GameCube haben, da der GameCube eine echt geile Konsole ist. Es ist natürlich für die Third-Party-Publisher, die sich auf PC-Spiele spezialisiert haben, einfacher, ihre Spiele für die Xbox umzusetzen. Hinzu kommt, dass eh fast jeder für die PlayStation 2 entwickelt, weil Sony einfach die größte installierte Basis besitzt. Und bei Nintendo ist das so: Wenn du ein gutes GameCube-Spiel entwickeln willst, dann brauchst du erfahrene Entwickler. Und da gibt es nicht so super viele. Und diejenigen, die erfolgreich im GameCube-Markt sind, haben ihre Programmierer behalten und werden natürlich weiterhin GameCube-Spiele anbieten.

SCHADE Eternal Darkness hat sich gemessen an der Qualität nur mäßig verkauft.

„N-Gage geht zurück zu den Zeiten von Lynx und Game Gear!"

portablen Videospiel-Geschäft absolut den Markt. Da machen wir uns überhaupt keine Sorgen. Denn auch wenn der GameCube etwas schlechter performt als andere Konsolen, dann ist das nicht unbedingt schlimm, wenn der Game Boy dafür besser abschneidet als erwartet. Man muss den Markt immer als Ganzes betrachten. Darauf legen wir auch großen Wert. Denn die Medien sagen gerne mal, dass Sony die Nummer 1 ist und Microsoft die Nummer 2. Betrachtet man dagegen mal die GfK-Zahlen vom Juni, dann hatte Nintendo einen Marktanteil von 48 Prozent im Videospiele-Sektor. Das umfasst den Handheld-Bereich genauso wie den Heim-Konsolen-Bereich. Im Juli und August wird es für Nintendo noch besser aussehen, unter anderem dank *Pokémon*. Uns geht es gut.

N-ZONE: Trotzdem fahren Drittthersteller ihre Entwicklungen für den GameCube zurück. Woran liegt das?

N-ZONE: PS2 und Xbox gelten als cool, Nintendo kämpft dagegen immer noch mit dem Kiddy-Image. Was ist da los?

Paul Ashcroft: Nintendo kämpft nicht mit dem Kiddy-Image, denn die Kinder sind unsere wichtigste Zielgruppe. Wir haben mehr Spiele im Programm, die ohne Altersbeschränkung bzw. ab 6 oder 12 Jahren freigegeben sind, als alle anderen Hersteller. Aber man sieht in den letzten Studien, dass es auch im Bereich ab 30 Jahren viele Käufer von GameCube und Game Boy Advance gibt. Das sind dann zum Beispiel die Eltern, die auch selber gerne spielen. Das beweist, dass GameCube und Game Boy Advance Konsolen für die ganze Familie darstellen – von 6 bis 66 Jahren. Wenn man Spaß und hochwertige Spiele haben will, dann kauft man sich halt den GameCube oder den Game Boy Advance.

N-ZONE: Warum verkaufen sich Titel wie *Eternal Darkness* oder *Resident Evil* nicht wie erwartet auf dem GameCube?

Paul Ashcroft: Das Problem ist, dass die Leute nicht daran gewöhnt sind, solche Titel auf einer Nintendo-Konsole zu spielen. Die Leute kennen solche Titel nur von der PlayStation. Das heißt aber noch lange nicht, dass der GameCube eine Kinderkonsole ist, sondern vielmehr, dass wir der Familien-Unterhaltung einen großen Stellenwert einräumen. Natürlich ist es dann so, dass man sich bei etwas gewalttätigeren Spielen schnell verbrennen kann, weil die Leute es nicht kennen. Und das Schlimmste, was uns passieren könnte, wäre, wenn die Eltern sagen würden „Ups, das ist aber nichts für mein Kind!". Dann würden wir uns von unserer Kernzielgruppe entfernen.

N-ZONE: Viele Entwickler finden den GameCube toll, sagen aber auch, dass die Lizenzgebühren zu hoch sind und die Produktion des GameCube-Datenträgers zu teuer ist und zu viel Zeit in Anspruch nimmt.

Paul Ashcroft: Natürlich ist es uns bewusst, dass wir für den Erfolg unserer Plattform neben unseren eigenen Titeln auch die Unterstützung von zahlreichen Entwicklern und Publishern benötigen. Daher arbeiten wir stetig daran, die Zusammenarbeit zu intensivieren und die Geschäftsmodelle attraktiver zu gestalten.

N-ZONE: Wird Nintendo in Zukunft intensiver auf die Publisher zugehen?

Paul Ashcroft: Das tun wir bereits. Wir haben zum Beispiel eine sehr gute Beziehung zu Electronic Arts aufgebaut, wie man an der breiten Unterstützung der GameCube-Game-Boy-Verlinkung erkennt. Und diese Connectivity ist nun wirklich etwas, das es nur bei Nintendo gibt. Aber ich glaube auch, dass sich das Image von Nintendo langsam verändert. Und natürlich interessieren wir uns für talentierte Entwickler, das war schon immer so.

N-ZONE: Nokia veröffentlicht ja jetzt mit dem N-Gage ein Spielehandy. Ist das eine Konkurrenz für den Game Boy Advance? Gerade mit subventionierten Verträgen könnte der N-Gage eine relativ hohe Verbreitung erreichen.

Paul Ashcroft: Die Mobilfunkanbieter werden das Gerät mit Sicherheit finanziell unterstützen, weil sie denken, wenn die Leute mit dem N-Gage online zocken, dann profitieren auch wir etwas. Aber ich sehe es wirklich nicht als Konkurrenz, denn das N-Gage ist ein Handy mit dem man auch spielen kann, und nicht andersrum. Das Spielen auf dem N-Gage ist ja nicht schlecht, aber wenn ich unterwegs zocken will, dann brauche ich wirklich einen Game Boy Advance SP. Wir sind viel länger auf dem Markt, wir wissen,

wie die Leute unterwegs spielen. Wir kennen unsere Zielgruppe und wir wissen, dass die Leute länger als drei Stunden spielen wollen, bis der Akku alle ist – und dann kann ich nicht mehr telefonieren oder sonst was. Der Akku des Game Boy Advance SP hält offiziell 18 Stunden, aber wir haben ihn bei uns 25 Stun-

den laufen lassen und der läuft immer noch. Aber drei Stunden ist wirklich nicht genug. Das ist kein Fortschritt, das geht zurück zu den Zeiten von Atari Lynx und Sega Game Gear, wo man schön leuchtende Displays hatte, aber nur zwei Stunden spielen konnte und dann neue Batterien brauchte. Wenn man eine gute mobile Konsole haben will, braucht man den Game Boy Advance SP, wenn man ein gutes Handy haben will, dann kann man sich für das Nokia-Gerät entscheiden.

N-ZONE: Was ist mit Sonys PSP? Viele unserer Leser könnten sich vorstellen, dass Sony eine konkurrenzfähige Handheld-Konsole abliefern wird.

Paul Ashcroft: Sony ist jetzt schon seit ein paar Jahren in der Spiele-Branche und bisher sehr erfolgreich, das kann man nicht bestreiten. Aber wir haben momentan kaum Informationen über Sonys erstes Handheld. Ist das eigentlich eine Spielekonsole oder ein Multimedia-Gerät? Wie teuer wird es sein? Wie wird es genau funktionieren? Ich traue Sony durchaus zu, ein gutes Gerät abzuliefern. Aber Nintendo schläft nicht! Wir haben den Game Boy Advance auf den Markt gebracht und bereits am SP gearbeitet. Wir haben sehr gute Technologie-Partner wie Matsushita zum Beispiel. Die können wirklich fantastische Dinge. Aber der Zeitpunkt, darüber zu sprechen, ist noch nicht gekommen.

N-ZONE: Sony setzt mehr auf Multimedia, wie man an den ersten Ankündigungen zum PSP sowie der DVD-Unterstützung der PS2 erkennen kann. Muss Nintendo da vielleicht auch mehr auf Multimedia setzen, zumal man Multimedia-Geräte leichter vermarkten kann?

Paul Ashcroft: Das wird sich zeigen. Nintendo ist ein Spielehersteller. Wir machen seit über 100 Jahren Brettspiele, Kartenspiele und seit vielen Jahren auch Videospiele. Wir haben da Erfahrung und sind offensichtlich erfolgreich damit. Wir möchten uns auf unsere Stärken konzentrieren. Andere Hersteller haben Erfahrungen aus anderen Branchen. Sony hat Erfahrung in der Musik- und DVD-Branche und so ist das für sie nahe liegend, Multimedia-Geräte zu entwickeln. Aber wir sind davon überzeugt, dass wenn man ein Gerät entwickelt, das alles verspricht, dann kann es meistens nichts wirklich richtig. Wenn man sich allerdings auf eine Funktion konzentriert – bei uns ist es das Spielen – dann kann man es viel besser machen.

N-ZONE: Sony ist mit dem Eye Toy ein innovatives und sehr erfolgreiches Produkt gelungen. Wird Nintendo ein ähnliches Produkt auf den Markt bringen? Zumal viele dieses Gerät wahrscheinlich eher bei Nintendo erwartet hätten.

Paul Ashcroft: Ob wir so etwas Ähnliches auf den Markt bringen werden, kann ich noch nicht sagen. Ich glaube aber, das würde so nicht funktionieren. Denn der Grund, warum es so erfolgreich ist, ist, weil es innovativ ist. Und es ist irgendwas, was Sony vielleicht braucht, um diesen Begriff Spielspaß hervorzuheben. Es geht in die Richtung Spaß für die ganze Familie. Wir brauchen in diesem Bereich zur Zeit kein weiteres Produkt, denn wir machen schon immer Familienunterhaltung. Aber warten wir doch mal ab, was noch für tolle Sachen noch von Nintendo kommen.

N-ZONE: Herzlichen Dank für das Interview!

ERFOLGREICH Sonys Eye Toy ist zurzeit der PS2-Verkaufsschlager.

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Das denken die Spieler

In unserer Community unter www.n-zone.de haben sich einige Spieler über Nintendo ausgetauscht. Lest hier, was sie geschrieben haben.

HCP — AW: Trifft Nintendo den Zeitgeist nicht mehr ? Nutzen sich die Spieleserien ab ?

Rang : ▲
Angemeldet seit: 25.11.01
IP : 80.128.1.94
Keine Autorenpunkte
Gepostet: 14.08.03 22:30

wie der neue nintendo präsident (saturo iwata) sagte will man ja neue charaktäre und neue spielserien schaffen. er will damit ein neues nintendo schaffen ein nintendo der zukunft. das eben mario und pkmn nicht mehr zeitgemäß sind.

das problem ist ja auch die ewig jammernde nintendo fanboygemeinde. (nicht alle aber ein großer teil). wo jeder 2 meinungen hat und mit beiden nicht zurecht kommt.

als das mit den neuen spiele-serien angekündigt wurde heulten schon viele rum und klammerten sich an ihrem geliebten mario fest, zugleich wollen sagen sie aber das sie was neues wollen und eben mario ausgelutscht ist.
viele wollen ja neue idee usw aber wenn dann neues umgestetzt wird stellen sie sich stur dagegen und wollen wieder das es so war wie davor.

Nemesis — AW: Trifft Nintendo den Zeitgeist nicht mehr ? Nutzen sich die Spieleserien ab ?

Rang : ▲
Angemeldet seit: 27.04.03
IP : 212.7.162.202
Gepostet: 15.08.03 01:53

Ach ja , und weil ich so "nett" bin (verdammt ist mir langweilig) fass ich den Text oben nochmal zusammen :

1.Nintendo sollte (wie sie es ja angekündigt haben) versuchen , noch weitere "Helden" zu kreieren bzw. das System der alten Serien einmal vollkommen zu überarbeiten und öfter zu verändern (Serien wie FF überleben dadurch , dass die Geschichte stets unterschiedlich ist , neue Helden besitzt und oftmals auf ein neues System aufbaut) .

2.Nintendo sollte stärker versuchen Trends zu erkennen und diese auch zu nutzen , sollte sich also in stärkerem Maße nach der heutigen , schnelllebigen Gesellschaft ausrichten .

3.Nintendo sollte (das kommt jetzt noch neu hinzu) auch bestehende Features erweitern (sei es jetzt oder bei späteren Konsolen) , ein Beispiel ist z.B. das Linkfeature des GBA das zur Zeit ja nur wenige Möglichkeiten bietet und die meisten Leute sicherlich nicht zum Kaufen animiert .

4.Nintendo sollte das Gamedesigning auch darauf ausrichten , leicht verständliche Spiele zu entwickeln (ist ja auch geplant) , allerdings sollten die Spiele gleichzeitig für interessierte Spieler gleichzeitig eine höhere Komplexität anbieten .

Das waren , glaube ich , die wichtigsten Punkte . Ich hoffe das macht alle lesefaulen Menschen glücklich .

hsl angor — AW: Trifft Nintendo den Zeitgeist nicht mehr ? Nutzen sich die Spieleserien ab ?

Rang : ◆
Angemeldet seit: 01.06.01
IP : 194.76.49.58
Keine Autorenpunkte
Gepostet: 15.08.03 11:02

Ich versuche mich kurz zu fassen

* Nintendo Software ist anders und ich bin froh dass Big'N andere nicht einfach kopiert (bei sich selbst zu kopieren ist natürlich okay)

* Ich will anspruchsvolle, gut designte Spiele... Optik und Zeitgeist ist zweitrangig

* Ich vermisse nichts auf dem Cube was ich nicht auf dem PC hätte. Somit reizt mich die Softwarepalette von PS2 und XBox eher wenig.

* Es ist nicht wirklich wichtig welchen Platz Nintendo auf dem Markt einnimmt solange Nintendo relevant Gewinn macht und wir die Spiele kriegen die wir wollen.

* Solange ich Nintendo-Software kriege ist es mir egal auf welcher Hardware sie erscheint

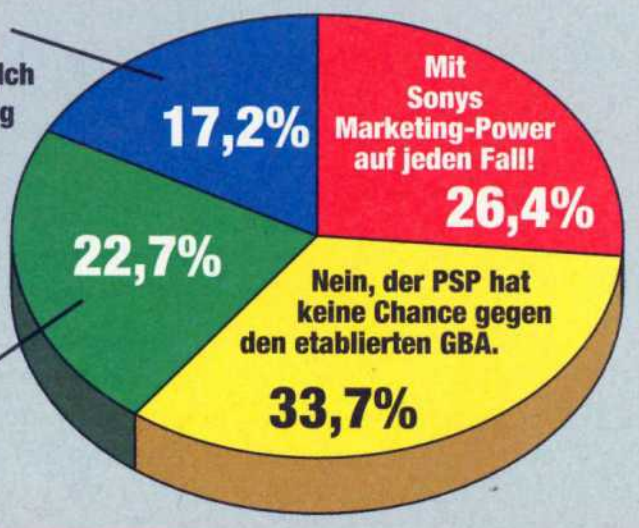
* Wenn wir schon über schlechte Spiele und Innovationslosigkeit jammern, was sollen dann die Besitzer anderer Konsolen tun?

* Wenn jemanden die Cube-Software nicht gefällt: Ebay ist überall, wenn man wirklich will kann man in Null-komma-Nix das System wechseln... Aber wer will das schon?

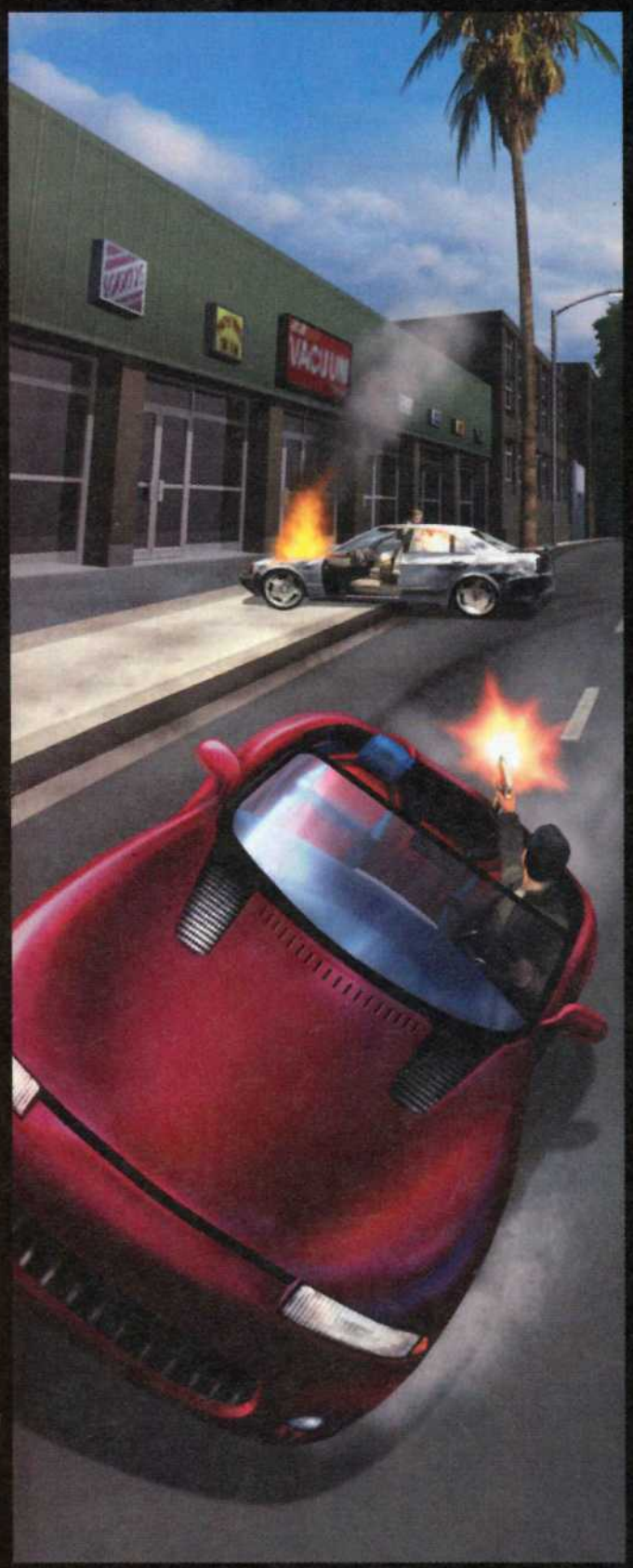
UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Konkurrenz für GBA?

Auf unserer Internetseite haben wir euch gefragt, ob Sonys Handheld eine Gefahr für den GBA sein kann.



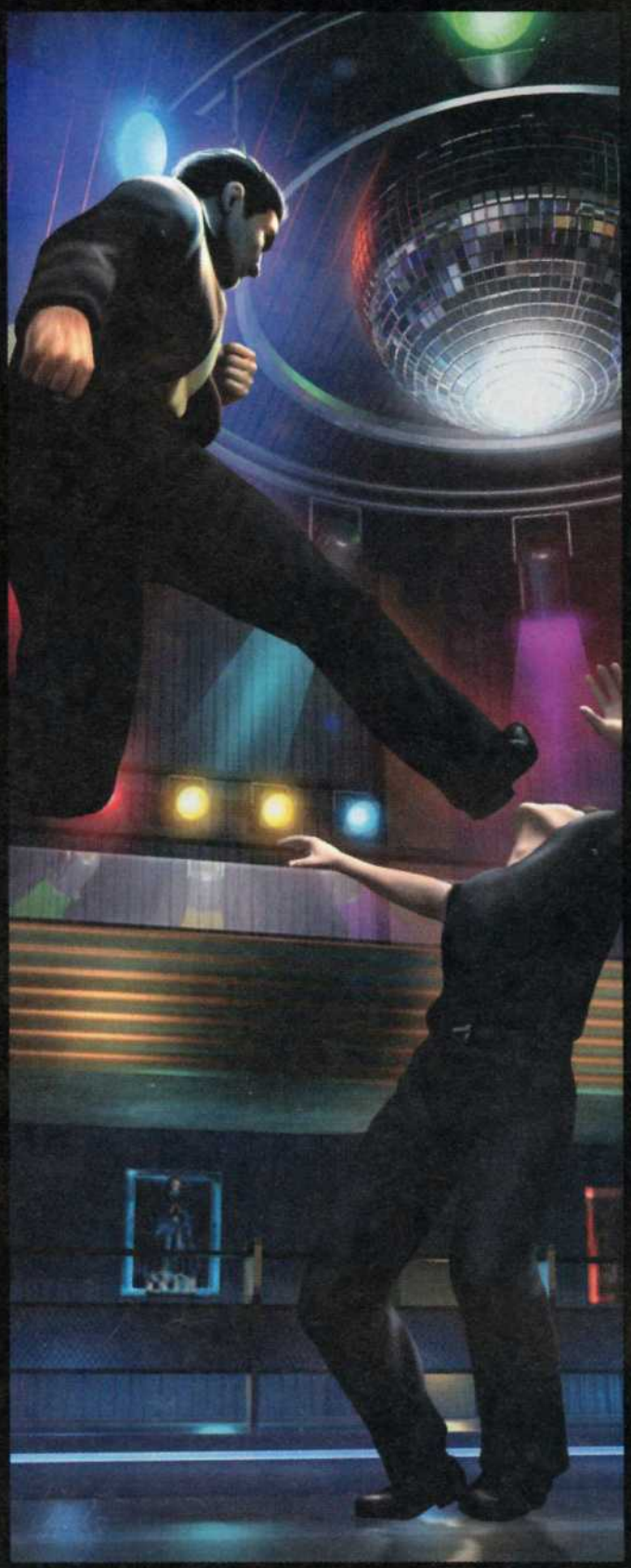
ES IST KEIN DRIVING GAME.



„Hinterm Steuer rast ihr mit Genuss über die Straßen von L.A. und erfreut euch an markanten Punkten wie dem Convention Center ... rast dank exzellentem Fahrverhalten gekonnt durch die Verkehrslücken und genießt bei einem Crash das herrlich anzuschauende Schadensystem."

OPM2 08/03

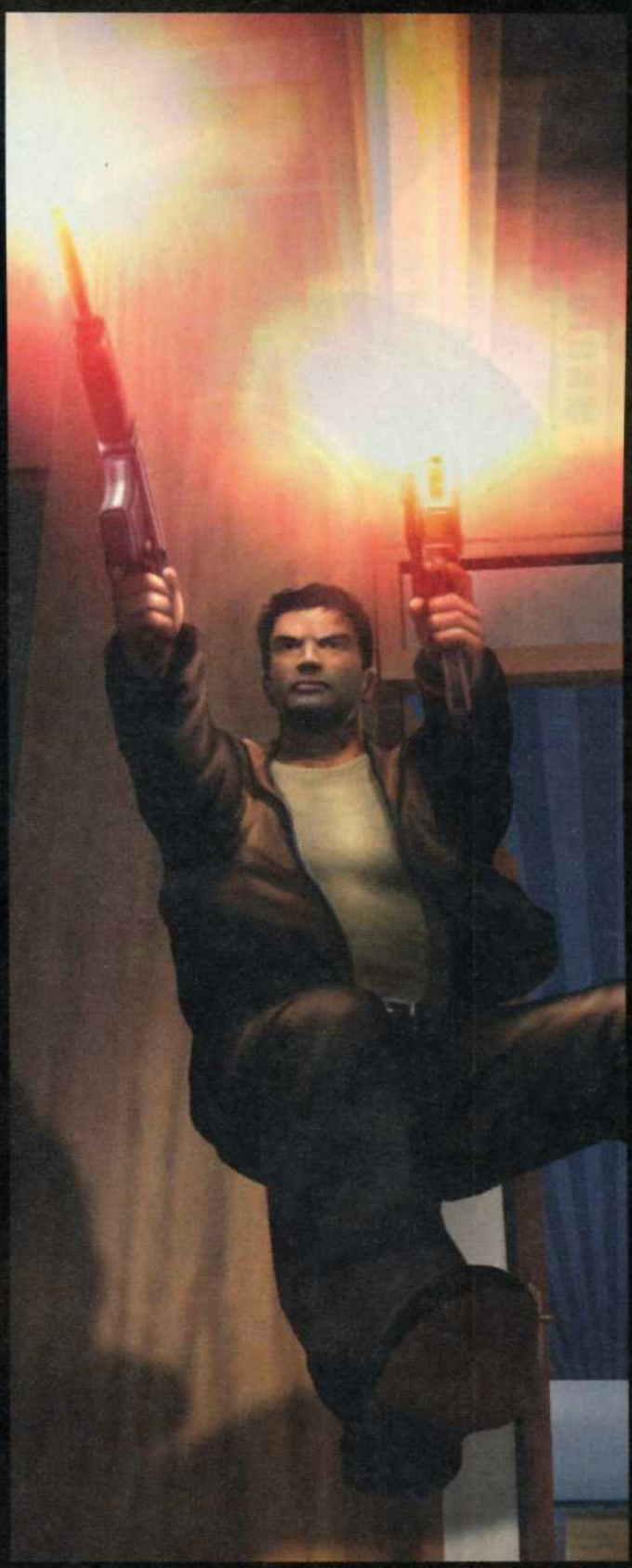
ES IST KEIN FIGHTING GAME.



„Wenn euer Gegner nach schnellen Schlagfolgen für einen Moment benommen umhertorkelt, packt ihr durch eine Tastenkombination 'nen ganz fiesen Schlag aus. Spezialschläge und sogar komplett neue Kampfstile erlernt ihr in Dojos, die übers Stadtgebiet verteilt sind.."

OPM2 08/03

ES IST KEIN SHOOTING GAME.



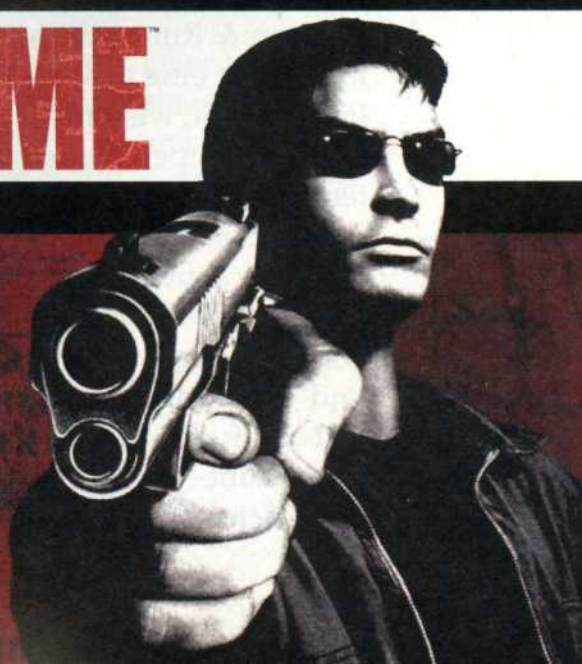
„Bangbang mit Nick Kang: Wow! Nach sechs Stunden 'True Crime' sind wir sicher: dieses Spiel wird ein Riesenhit."

OPM2 08/03

Ab November 2003 erhältlich

truecrimela.com

ES IST TRUE CRIME STREETS OF LA™



PlayStation 2 | NINTENDO GAMECUBE | XBOX | Luxoflux | ACTIVISION

© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

Mario Kart Double Dash!!

Der berühmteste Klempner der Welt kehrt **auf die Rennpiste** zurück!

Dass Nintendos Maskottchen Mario nicht nur in Jump & Runs, sondern auch im Gokart eine ausgezeichnete Figur macht, wissen wir bereits seit den Super-Nintendo-Zeiten. Damals etablierte Nintendo mit *Super Mario Kart* gleich ein ganz neues Genre: das der Fun-Racer! Nach zwei tollen Fortsetzungen auf dem N64 und dem Game Boy Advance rast nun die lang erwartete GameCube-Version heran und verspricht mehr Spielspaß denn je. Und seit *Mario Kart: Double Dash!!* auf der E3 vor wenigen Monaten erstmals der geifernden Spielermeute präsentiert wurde, hat sich einiges getan, wie die von Nintendo auf der Leipziger Games Convention gezeigte Version bewies. Neben brandneuen Strecken und anwählbaren Fahrern und Karts gab es weitere Details zu bestaunen.

MASSE UND KLASSE!

Doch immer schön der Reihe nach. Der Name von Nintendos neuestem Fun-Racer ist Programm! Denn ihr schwingt euch erstmals nicht alleine ins Kart, sondern dürft zwei Fahrer bestimmen, die für euch an den Start gehen. Dabei nimmt ein Fahrer vorne im Kart Platz und übernimmt das Lenkrad, während der zweite Charakter sich hinten um die Verteilung der Extras kümmert. Wenn ihr einen Kumpel zur Hand habt, ist es allerdings nicht möglich, dass einer den vorderen und einer den hinteren Charakter steuert. Jeder Spieler lenkt stets ein Kart mit zwei Charakteren. Neben den bereits 16 bekannten Charakteren Mario, Luigi, Peach, Daisy, Baby Mario, Baby Luigi, Yoshi, Birdo, Wario, Waluigi, Donkey Kong, Diddy Kong, Bowser, Bowser Jr., Koopa und Paratroopa werdet ihr noch einige weitere aus dem *Mario*-Universum bekannten Charaktere im fertigen Spiel wiederfinden, so dass die Gesamtzahl der zur Verfügung stehenden Charaktere über 20 Fahrer beträgt. Brandneu designt zeigen sich auch die Karts,

INFO NETZWERKSPIEL

Mehr Spaß im Netz!

***Mario Kart: Double Dash!!* bietet zwar keine Online-Unterstützung, dafür könnt ihr mehrere GameCube-Konsolen zusammenstöpseln und im Netzwerk zocken.**

Wenn ihr keine Lust habt, per Splitscreen zu zocken, dann daddelt doch am besten im Netzwerk. Denn mittels des Breitband-Adapters könnt ihr bis zu vier GameCubes miteinander vernetzen, so dass jeder Spieler an einem eigenen Fernseher zocken kann. Wie viele Spieler letztlich genau im Netzwerk zocken können, scheint noch nicht endgültig geklärt zu sein. Allerdings wäre es gut möglich, dass man auch im Netzwerk per Splitscreen spielt. Bis zu 16 Spieler könnten dann an dem Multiplayer-Spaß teilnehmen!

die mehr an fantasievolle Seifenkisten erinnern und im Aussehen individuell an die Charaktere angepasst wurden. So werdet ihr vor Rennbeginn nicht nur gefragt, welche Charaktere ihr steuern möchtet, sondern auch, mit welchem Kart ihr an den Start gehen wollt. Eure Entscheidung solltet ihr euch gut überlegen, denn die Wahl von Fahrern und Kart hat großen Einfluss auf die Fahreigenschaften. Entscheidet ihr euch beispielsweise für die äußerst schwergewichtigen Bowser und Donkey Kong als Fahrer, dann kommt euer Kart nur schwer vom Fleck und wird in den Kurven sehr weit nach außen getragen. Wählt ihr dagegen Baby Mario und Baby Luigi, dann beschleunigt euer Kart schnell und bleibt gut in der Spur, allerdings verfügt es nicht über die höchste Endgeschwindigkeit und ihr habt in Rempel-Duellen keine guten Karten. Entscheidet ihr euch aber zum Beispiel für Koopa und Bowser als Fahrer, dann habt ihr ein gutes Allround-Team, das keine großen Schwächen und Stärken besitzt. Je nachdem, welchen Charakter ihr wählt, ändern sich auch die zur Verfügung stehenden Karts. Denn der fette Donkey passt logischerweise nicht in das Winzlings-Kart von Baby Mario. Genau wie bei den bisherigen *Mario Kart*-Spielen könnt ihr mit auf der Strecke verteilten Fragezeichen-Boxen Extras einsammeln. Mit Bananenschalen könnt ihr gegnerische Karts von der Strecke rutschen lassen, während Blitze alle Fahrer außer dem eigenen langsamer werden und schrumpfen lassen. Sind die Gegner einmal klein, können sie leicht platt gefahren werden, was die Konkurrenz entscheidende Zehntel kosten kann.

ALT WIE NEU

Mit den Schildkröten-Panzern schießt ihr die Renngegner ab. Grüne Panzer fahren einfach geradeaus und prallen von den Wänden ab, rote Panzer donnern dagegen zielgesteuert auf das nächste Kart los. Mit Pilzen erhaltet ihr einen Turbo, der euch wichtige Meter nach vorne bringt. Auch der aus *Mario*-Spielen bekannte Unverwundbarkeits-Stern ist wieder mit dabei. Gelegentlich erhaltet ihr drei Schildkröten-Panzer oder Pilze auf einmal, was euch auf der Jagd nach einer Spitzenposition sehr behilflich sein kann. Soweit ist alles bereits aus bisherigen *Mario Kart*-Spielen bekannt. Allerdings gibt es auch einen Haufen neuer Dinge. So werdet ihr ab und an zwei Fragezeichen-Boxen auf einmal finden, so dass jeder eurer Fahrer je ein Extra bekommt. Außerdem gibt es einen Haufen spezieller, cha-

DICK UND DOOF? Wario und Waluigi sammeln eine Fragezeichen-Box ein.

VOR DEM PILZ Die Charaktere schauen immer in die Richtung, in der sie die Extras einsetzen.

GENIAL ANIMIERT Waluigi genießt den Turbo-Rausch sichtlich.

SCHADENFREUDE Wario zeigt den Mario-Brüdern eine lange Nase!

WITZIG Falls ihr kein Extra habt, könnt ihr mit der Y-Taste die Konkurrenz etwas foppen.

SCHNELL Mit einem Pilz erhaltet ihr einen wertvollen Boost.

BEIM TEUTATES Gleich wird die Prinzessin die versammelte Konkurrenz schrumpfen.

GEFÄHRLICH Bowsers Riesenpanzer ist direkt hinter den Fragezeichen-Boxen platziert.

DAS IST MEINS Wenn ihr kein Extra habt, könnt ihr der Konkurrenz mit einem Druck auf Y eins klauen.

FETTSACK Donkey Kong braucht ein sehr großes Kart!

GESCHICKT Yoshi und Birdo gehen mit einem heftigen Drift und Funkenflug in die Kurve!

TV-ÜBERTRAGUNG Nach jedem Rennen könnt ihr euch eine Wiederholung anschauen!

rakterabhängiger Extras. So können Donkey oder Diddy Kong beispielsweise eine Riesenbananenschale erhalten, die wesentlich größer ist als die normale, Mario schießt mit Feuerbällen um sich und Yoshi bringt die Gegner mit über die Strecke kullernden Eiern zum Wahnsinn. Auch ein Kettenhund, der euch durch das ganze Feld nach vorne katapultiert und gleichzeitig die Konkurrenz aus dem Weg räumt, ist dabei. Außerdem könnt ihr nun Bomben erhalten, die ihr nach vorne oder hinten werfen könnt. Auch der blaue Panzer aus der N64-Version, der stets den Führenden angreift, wurde überarbeitet und pflügt nun nicht mehr durchs ganze Feld. Vielmehr fliegt der Panzer nun über das komplette Fahrerfeld, steuert zielgerichtet auf den Ersten zu und räumt ihn mit einer gigantischen Explosion von der Strecke. Eines der wichtigsten neuen Gameplay-Elemente ist, dass ihr die Position eurer Charaktere mit einem Druck auf die Z-Taste jederzeit wechseln könnt. Der Clou ist: Nur der hinten auf dem Kart stehende Charakter kann Extras nutzen, der vordere Charakter kann Extras allerdings festhalten. So könnt ihr euch ein wichtiges Extra wie einen Stern oder einen Blitz bis kurz vor Rennende aufsparen und trotzdem mit dem hinteren Charakter kräftig das Feld aufmischen. Neu ist auch, dass ihr Schildkröten-Panzer nicht mehr als Abwehrschild hinter euch herziehen könnt. Stattdessen könnt ihr mit einem geschickt getimten Drift zielsuchenden Panzern ausweichen. Mit diesem Drift könnt ihr auch die Kurven besser durchfahren. Ähnlich wie in der N64-Version erhaltet ihr mit etwas Geschick einen zusätzlichen Boost, der euch ein paar Meter gutmachen lässt. Dies bedarf jedoch einiges an Können!

BESSER ALS AUF DER E3!

Doch die auf der Games Convention gezeigte Version offenbarte noch mehr. So sind die Strecken nun deutlich breiter und interaktiver. Beispielsweise werdet ihr auf einem Kurs mittels einer gigantischen Kanone einen Berg hochgeschossen, während ihr ein Stück weiter mit Steinschlag rechnen müsst. Zahlreiche Beschleunigungsstreifen erleichtern geschickten Spielern das Vorankommen, während andere Zocker im Matsch am Streckenrand stecken bleiben. Da zeigt Spieler 2 Spieler 1 eine lange Nase, weil er eine Abkürzung genutzt hat, doch keine drei Sekunden später fährt Spieler 1 freudestrahlend als Erster durchs Ziel, da ein Kettenhund Spieler 2 wenige Meter vor der Ziellinie von der

INFO DIE GRAFIK

Im Auge des Betrachters

Wie gut ist die Grafik von *Mario Kart: Double Dash!!* wirklich? Hier gibt's die Antwort!

Sicher ist *Mario Kart: Double Dash!!* nicht das hübscheste aller GameCube-Spiele. Dafür gibt es einfach zu wenig Spektakuläres zu sehen und die Texturen sind zu simpel. Nicht einmal die Fensterscheiben der anderen Fahrzeuge sind transparent. Auf der anderen Seite ist die Weitsicht hervorragend und das Spielgeschehen läuft mit ultraflüssigen 60 Bildern in der Sekunde ab. Hinzu kommen die typisch witzigen Nintendo-Animationen und die Non-stop-Action auf den Strecken. Alles ist in Bewegung, im Hintergrund fliegen Panzer durch die Gegend, dort werfen die Mario-Brüder mit Bananenschalen um sich und weiter vorne explodiert eine Bombe. Und letztlich zählt doch nur der Spielspaß!

SCHADE Die Fenster des Busses sind nicht transparent.

PLATZ DA **Die Strecken sind wesentlich breiter und interaktiver als in bisherigen Spielen.**

LIEBE ZUM DETAIL **Staubwolken zeugen vom aufgewirbelten Dreck! Vorsicht: Rutschgefahr!**

SPEED **Ihr dürft wieder in drei Klassen antreten: 50, 100 und 150 cc!**

Strecke gefegt hat. Wackelnde Brücken, tiefe Abgründe und hinterhältig gestaltete Sprünge lassen auf der einen Seite genug Raum, um fahrerisches Können zu demonstrieren, und sorgen auf der anderen Seite für Schadenfreude bei den Mitspielern, wenn es mal nicht klappt. All das ist *Mario Kart* und noch viel mehr, denn natürlich dürfen auch die Battle-Modi nicht fehlen. Seit dem ersten *Mario Kart* sorgt nämlich das Bekriegen mittels der Extras für jede Menge Partyspaß! Ziel ist es, in einer Arena drei am gegnerischen Kart befestigte Luftballons abzuschießen. Auch auf dem GameCube sorgt dieser Spielmodus wieder für mächtig Laune! Neu hinzugekommen ist jedoch ein Modus, in dem man sich mit Bomben bewerfen kann. Hier gibt es keine Luftballons und keine sonstigen Extras, sondern nur Bomben. Wenn ihr den Gegner trefft, erhaltet ihr einen Stern. Trifft er euch anschließend, verliert ihr den Stern wieder. Erwischt es euch noch mal, erhält der Gegner einen Stern. Sieger ist, wer als Erster drei Sterne hat. Nintendo zeigte auf der Games Convention lediglich zwei Battle-Arenen, bis zur fertigen Version werden jedoch noch einige hinzukommen. Außerdem war die in Leipzig gezeigte Version sichtbar schneller als auf der E3, so dass auch kritische *Mario Kart*-Veteranen mit der Spielgeschwindigkeit mittlerweile zufrieden sein sollten. Eines kann man auf jeden Fall jetzt schon sagen: Mit *Mario Kart: Double Dash!!* rollt ein geniales Spiel für alle Altersklassen auf uns zu!

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

MARIO KART

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet: **www.nintendo.de**	
Spieler **1-8**	Termin **14. November**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Nintendo enttäuscht die Fans nicht! Schon jetzt ein sicherer Hit und **ein Pflichtkauf** für alle GC-Besitzer!“

Harvest Moon
A Wonderful Life

Urlaub auf dem **Bauernhof mal anders.**

OZEAN Eure kleine Farm liegt direkt am Meer.

PUPPENHÄUSCHEN Die Räumlichkeiten wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet.

VIEHWIRTSCHAFT Auch um Ziegen dürft ihr euch neuerdings kümmern.

Wer Lust hat, sich in ein arbeitsreiches, aber dennoch äußerst idyllisches virtuelles Leben zu stürzen, sollte den Erscheinungstermin des neuesten *Harvest Moon*-Abenteuers im Auge behalten. Die dreidimensionale, *Sims*-ähnliche Ackerbau- und Viehzucht-Simulation konnte bereits Game-Boy- und N64-Spieler begeistern. Entwicklerschmiede Natsume tüftelt derzeit noch an einer neuen, aufgebohrten Version für den GameCube.

ES GIBT VIEL ZU TUN

In diesem Spiel schlüpft ihr in die Rolle eines kleinen Burschen, dessen Aufgabe es ist, eine heruntergewirtschaftete Farm wieder in Schuss zu bringen. Das Gameplay gestaltet sich dabei ähnlich wie im *Sims*-Universum, nur mit dem Unterschied, dass sich alles auf einer Farm und in deren Umgebung abspielt. Ihr fangt praktisch bei null an und versucht, euren Hof in eine florierende Einkommensquelle zu verwandeln. Dabei ist Arbeiten bis zum Umfallen angesagt, um aus eurem kargen Zuhause einen ansehnlichen Wohnsitz zu zaubern. Das heißt, ihr verbringt den lieben langen Tag damit, Gemüse-Beete zu bewirtschaften, um euch damit Kohle zu verdienen. Um den Rubel ins Rollen zu bringen, könnt ihr alles, was ihr anpflanzt, an andere Dorfbewohner verhökern. Nur so könnt ihr euch auch Neuanschaffungen leisten, die für das Bewirtschaften hilfreich sind. Natsume spendiert dem Nachfolger diesbezüglich eine Neuerung: Im Vergleich zu den vorherigen Spielen erwartet euch nicht nur eine erweiterte Saatgutpalette, sondern ihr dürft nun sogar diverse Pflanzenkreuzungen züchten. Das System für die Aufzucht von Tieren

INFO GBA-LINKMÖGLICHKEIT

Farmer für die Hosentasche

Das virtuelle Städtereisen via Link-Kabel:

Die Handheld-Version mit dem Titel *Harvest Moon: Friends of Mineral Town* spielt – wie der Titel schon erahnen lässt – in Mineral Town und basiert auf der Welt und den Charakteren aus *Harvest Moon: Back to Nature*. Da das Spiel zeitgleich mit der GC-Fassung erscheint, hat Ubi Soft die Gelegenheit beim Schopf gepackt und euch eine Linkmöglichkeit spendiert. Spielern wird dadurch ein Hin- und Herreisen zwischen beiden Städten ermöglicht. Dadurch erwarten euch viele neue Ereignisse, allerdings wollte Ubi Soft hierüber noch nichts Genaueres verraten.

FRISBEEWERFEN Die GBA-Version beinhaltet viele verschiedene Mini-Games.

SATTELT DIE PFERDE Als Jockey zieht ihr im flotten Galopp an euren Gegnern vorbei.

KUCHEN BACKEN Selbst gemacht schmeckt er halt am besten.

WUSCHELKOPF Hier wäre mal dringend ein Friseurbesuch angesagt.

INFO LANDWIRTSCHAFT

Der grüne Daumen

Die Saat muss bis zur Ernte sorgsam gehegt und gepflegt werden.

Zuerst dürft ihr euch entscheiden, was ihr überhaupt anpflanzen wollt. Nach der Aussaat müsst ihr natürlich alles gut bewässern. Wenn ihr euch zuverlässig um eure Beete kümmert, steht einem guten Ertrag nichts mehr im Wege.

BRAUTSCHAU Mit einem kleinen Geschenk könnt ihr Flora beeindrucken.

SCHAUKELSTUHL Das ist natürlich der Lieblingsplatz eurer Omi.

wurde ebenfalls verbessert. Die GC-Version wird zusätzlich zu den üblichen Tieren – beispielsweise Kühe, Schafe oder Hühner – unter anderem um Enten oder Ziegen bereichert werden. Zudem erwarten euch eine Menge neuer Charaktere. Das Spiel bietet insgesamt 40 Spielfiguren, die miteinander interagieren können, und ein verbessertes Konversationssystem, das die Unterhaltungen nicht nur umfangreicher, sondern auch interessanter gestalten soll.

BRAUTSCHAU

Neben den üblichen körperlichen Anstrengungen, die ein Farmer-Leben mit sich bringt, dürfen aber auch die zwischenmenschlichen Beziehungen nicht zu kurz kommen. Im Klartext heißt das: Finden in eurem *Harvest Moon*-Universum irgendwelche Veranstaltungen statt, so solltet ihr diese keinesfalls verpassen. Schließlich darf auch die nette Nachbarschaft nicht zu kurz kommen. Außerdem habt ihr nur so die Möglichkeit, eine passende Gefährtin zu finden. Zur Auswahl stehen diverse niedliche Dorfschönheiten, die ihr genauer in Augenschein nehmen solltet. Eines dieser schnuckeligen Wesen soll euch schließlich einen Nachkommen schenken, der euch später auf der Farm unter die Arme greifen kann. Kurz gesagt: Eine teure Arbeitskraft einstellen? Nix da! Es wird eben mal kurz ins Bettchen gehüpft (aus Jugendschutzgründen geht das natürlich sittlich vonstatten) und schwuppdiwupp hat man eine neue kleine Arbeitskraft. Im Gegensatz zu den Vorgängern dürft ihr jetzt sogar das Heranwachsen eures Sprösslings miterleben.

BESSERES ZEITMANAGEMENT

Harvest Moon-Spiele zeichnen sich insbesondere durch ein nichtlineares Echtzeit-Gameplay aus, wobei diesmal das Zeitmanagement erheblich verbessert wurde. Die Storyline setzt sich jetzt aus sechs Perioden zusammen, die jeweils einen unterschiedlichen Lebensabschnitt darstellen. Insgesamt erwarten euch 30 arbeitsreiche virtuelle Jahre, in denen sich sowohl eure Erfolge als auch Fehlschläge auf den weiteren Spielverlauf auswirken. Wer also seine Aufgaben schändlich vernachlässigt, wird dies unter anderem durch schlechte Ernten zu spüren bekommen. Kurz gesagt: Die Herausforderung besteht eigentlich darin, ein ideal ausbalanciertes Verhältnis zwischen eurer Arbeit und den abendlichen Freizeitbeschäftigungen zu erlangen. Schenkt man dem japanischen Entwickler Victor Interactive Glauben, so erwartet euch nicht nur das bislang umfangreichste, sondern auch abwechslungsreichste *Harvest Moon*-Abenteuer. Wer Entspannung sucht und auf schnuffig verspieltes Gamedesign steht, sollte sich diesen Titel auf jeden Fall vormerken.

KERSTIN SPRINGER

EVENT Auf diversen Veranstaltungen lernt ihr hübsche Mädels kennen.

FRISCHMILCH ZAPFEN Reicht die Menge über den Eigenbedarf hinaus, könnt ihr sie verkaufen.

VORSCHAU

HARVEST MOON

Genre:	Simulation
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Natsume
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler: 1	Termin: 20. November

EINSCHÄTZUNG

GUT

„**Virtueller Urlaub** – nicht nur Harvest-Moon- oder Sim-Fans werden an diesem Spiel Freude haben."

!!! Das größte Handyuniversum Deutschlands!!!

WWW.FUN4MOBILE.DE

Logos, SMS-Bildmitteilungen, Klingeltöne, SMS Fun und mehr...

Java GAMES

Unsere Games sind unter Anderem geeignet für Nokia, Motorola + Siemens. Schau auf unsere Website für eine aktuelle Liste der Handytypen!

Versuche so viele Soldaten wie möglich aus feindlichem Gebiet zu befreien und nach Hause zu bringen, indem Du das Seil an den richtigen Punkt bringst! Aber passe auf, dass nicht feindliche Soldaten das Seil erwischen! Diese werden nämlich versuchen, Deinen Helicopter zu sprengen!

BESTELL BRING 'EM BACK
0190-801158 MIT DEM CODE 807179

Geeignet für Nokia: 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

Du bist einer der besten Street-Basketballspieler in Korea, und Du willst an den Meisterschaften im Mann-gegen-Mann Wettbewerb teilnehmen. Du musst also Dein Bestes geben, um der Champion zu werden!

BESTELL ACTION BASKETBALL
0190-801158 MIT DEM CODE 807145

Geeignet für Nokia: 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

WAHNSINNIGE GAMES VOLLER ACTION UND ABENTEUER FÜR DEIN HANDY!

	BRING 'EM BACK	ACTION BASKETBALL
Grafik	gut	gut
Bedienung	einfach	einfach
Unterhaltungswert	gut	sehr gut
Gesamtnote	gut	sehr gut

Java GAMES

DIE TOP 7 SPIELE

Anmerkung: *An den Symbolen (•#$) erkennst Du, ob das Spiel für Dein Handy geeignet ist!*

GAME	GSM	BESTELLCODE
Speedster	•	807116
City Knights	•	807180
Phone Shot	•	807152
Sea Rescue	•#	804107
Jet Rider	•*$	801110
Space Encounter	•$	803102
Pesky Marbles	•	802107

• Geeignet für NOKIA 3315, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3560, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650 und 8910i.
Geeignet für SIEMENS C55. $ Geeignet für SIEMENS S55.

WAP

WAP - WAHNSINN! TOTAL VERRÜCKT?
Gratis Java Games, Logos, Klingeltöne, Coole Bilder und noch viel mehr via WAP!

- JAVA GAMES!
- POLYPHONE Klingeltöne!
- WAP CHAT!
- WAP DATING!
- ANIMIERTE SCREENSAVER

ES IST WIRKLICH GANZ EINFACH: Stelle einfach die Verbindung zu unserem WAP Portal her, und Du kannst alles downloaden, was Du willst!!! Unbegrenzt, superschnell und einzigartig gut! Du bezahlst nur für die Verbindungskosten zu WAP 1,24 €/min " ALLE Produkte" die Du empfängst oder verschickst sind dann absolut gratis!!! Bestelle hier ganz einfach Deine WAP-Konfiguration per Telefon indem Du die Nummer: 0137 - 8991199 anrufst. Wir senden Dir die notwendigen Einstellungen per SMS! Speichere diese und rufe dann das entsprechende Menü auf Deinem Handy auf! Los gehts! Tauch ab in unsere WAP-Welt!

FARBLOGOS für alle WAP-fähigen Handys

WAP-Einstellungen anfordern!
0,49 € pro anruf
NUMMER: 0137 - 8991199

WAP-fähige Handys: NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, SONY-ERICSSON, SHARP, NEC, TOSHIBA & PANASONIC

Einfach & schnell per SMS bestellen:

DE: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben NZ und der Produktnummer an die 83800
DE: Beispiel: NZ 304455 an 83800*
CH: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben NZ und der Produktnummer an die 9966
CH: Beispiel: NZ 304455 an 9966*

Alle diese Produkte kannst Du unter dieser Rufnummer bestellen:

DE: 0190-801158 1,86€/min.
CH: 0900-599880 4,23CHF/min.
AT: 0900-533350 2,16€/min.

*Dieser Service funktioniert mit den Providern T-Mobile, E-Plus, Debitel, O2, = EUR 1,99/SMS, Vodafone EUR 1,99 per SMS, max. EUR 3,98 per Service (2SMS um WAP-Einstellungen zu erhalten) (VF D2-Anteil EUR 0,12 pro SMS/ Zusatzentgelt des Anbieters EUR 1,87 pro SMS).(Für Bildmitteilungen normal nur 2 SMS nötig, je nach Kundenwunsch 3 SMS)
*CH: Swisscom, Sunrise und Orange 3 CHF per SMS

GROßE FARBLOGOS!

Schon jetzt für viele Handys...

Willst Du mal was richtig Tolles auf Deinem Handy haben?Dann bestell Dir eines unserer wahnsinnig großen Farblogo's!!

SMS-Bildmitteilungen

Logos

DE:0190-701062 1,24€/min. **CH:0900-599880** 4,23CHF/min. **AT:0900-533350** 2,16€/min.
Aufregende Logos zum Super-Spar-Preis!

Voicemail

FETTE FINGER	601009	ENDE	601040
PARTYNUMMER	601025	ERREICHT	601041
24 UHR	601032	GESCHALTET	601043
ANSCHLU 2	601033	IMPORTANT	601044
ARABIA	601034	INTEROUTE	601045
ASSIGNED	601035	JAPAN	601046
CUTOFF	601036	KINGCALL 1	601047
		MITTAGSPAUSE	601050
		NACHRICHT	601051

Die Scherzhotline

Du willst es jemandem heimzahlen? Oder einfach nur mal total veräppeln? Hier ist Deine ultimative Lösung, um dies zu verwirklichen! Dieser megamässige Service macht es möglich, dass jemand von unserem System auf's Glatteis geführt wird, und der Humor mal richtig getestet wird.... voll fett, voll abgefahren!

Beispiel: SMS Virus

Sexy Tom & Sexy Sandy

Mache Deine Freunde eifersüchtig, indem Du sie glauben lässt, Du hättest eine neue Freundin/einen neuen Freund! Wir schicken Dir dann aufregende SMS von Cool Tom oder Hot Sandy - ganz wie Du willst!

Sexy Tom

Sexy Sandy

Voicemail / Die Scherzhotline / Sexy Tom & Sandy DE: 0190-801612 (1,86 Euro min) / AT: 0900-533351 (2,16 Euro min) / CH: 0900-599881 (4,23 CHF min)

SMS-Bildmitteilungen sind möglich für Nokia 3210, 33xx, 5210, 5510, 62xx, 6310, 6510, 7210, 7650, 82xx, 8310, 88xx und Samsung N620, R210s, S100 und T100. Polyphone Klingeltöne fürMotorola : T720 / Nokia : 3510, 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 7650 / Samsung : SGH T100, S100, S300, A800 / Siemens : S55, C55 / Sony Ericsson : P800, T300, T310 / Sagem MY-X5 / Panasonic GD87 / Sharp GX10 / nec n21i, nec n22i / Alcatel: OT 525, OT 715 / Toshiba: TS21i . Wallpapers für Nokia: 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 7650, 8910i. Siemens S55. Sony Ericsson: P800, T300, T 68i, T310. Motorola: T720. Samsung: S100, S300. Sagem MY-X5. Panasonic GD87 Sharp GX10. Toshiba TS21i. nec n21i, nec n22i. **HELPDESK: 0211-90329820**

MEGA-WUMME Raven könnte mit seiner Wumme locker den Regenwald niedermähen.

BÖSER, SCHWARZER MANN Solid Snake sieht in der Neuauflage eine Spur düsterer aus als in Teil 2.

Metal Gear Solid:

Um die Wartezeit bis zum Release im November etwas erträglicher zu machen, bekommt ihr einen ganzen Schwung **nagelneuer Screenshots.**

HÜBSCHES KIND Meryl Silverburgh ist die Nichte von Roy Campbell, der Solid durch die Missionen hilft.

Mit der Ankündigung eines *Metal Gear Solid*-Titels für den GameCube konnte Konami ja bereits für eine fette Überraschung sorgen. Interessant ist auch die Tatsache, dass nicht Konami selbst das GC-Abenteuer entwickelt, sondern Silicon Knights. Leider wird *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* kein komplett neues Abenteuer des berühmten Killers werden. Die Entwickler haben entschieden, den ersten Teil – auf der Sony PlayStation erschienen – wieder zum Leben zu erwecken. Dabei werden aber viele spielerische Elemente aus dem zweiten Teil übernommen. Tiefer gehende Details haben wir ja schon in unserer Vorschau in Ausgabe 07/03 vorgestellt. Grafisch sieht der Titel mittlerweile schon recht nett aus, wenngleich andere Titel wie zum Beispiel *Star Fox Adventures* zeigen, was wirklich auf

AUGE UM AUGE Diese Situation ist voll gestopft mit knisternder Spannung. Wer sich wohl zuerst bewegt?

TOTENSTILLE Solid Snake hat hier mit Sicherheit nichts mehr zu befürchten.

BOSSKAMPF Durch die Ego-Perspektive ergeben sich auch in den Bosskämpfen neue Perspektiven.

NINJA-ZYKLOP Anfangs bleibt die Identität dieses Zeitgenossen noch unklar.

The Twin Snakes

dem GC möglich ist. Interessant ist, dass einige Perspektivwechsel im Spiel vorgenommen wurden. Auch manche Kamera-Einstellungen haben sich geändert und bieten nun etwas mehr Überblick. Aber seht selbst und macht euch ein Bild davon.

UDO CRNJAK

VORSCHAU	
MGS: THE TWIN SNAKES	
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Silicon Knights
Internet: www.siliconknights.com	
Spieler: 1	Termin: November

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Das GC-Metal-Gear-Solid präsentiert sich als **interessantes Best-of** aus dem ersten und dem zweiten Teil."

ICH BIN DER GUTE! Psycho Mantis macht sich die wehrlose Meryl untertan.

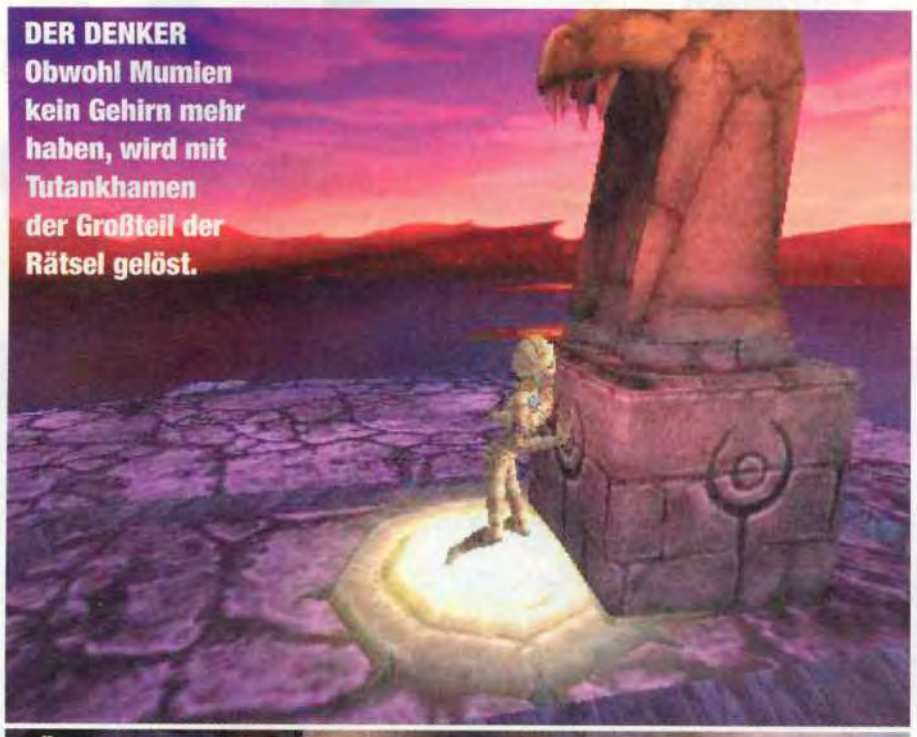
KLEINES LAGERFEUER Hier ist der Blei- und Stickstoffgehalt in der Luft eindeutig zu hoch.

SPLATTER Hier lässt der mysteriöse Ninja gerade seine Aggressionen an einem Soldaten aus.

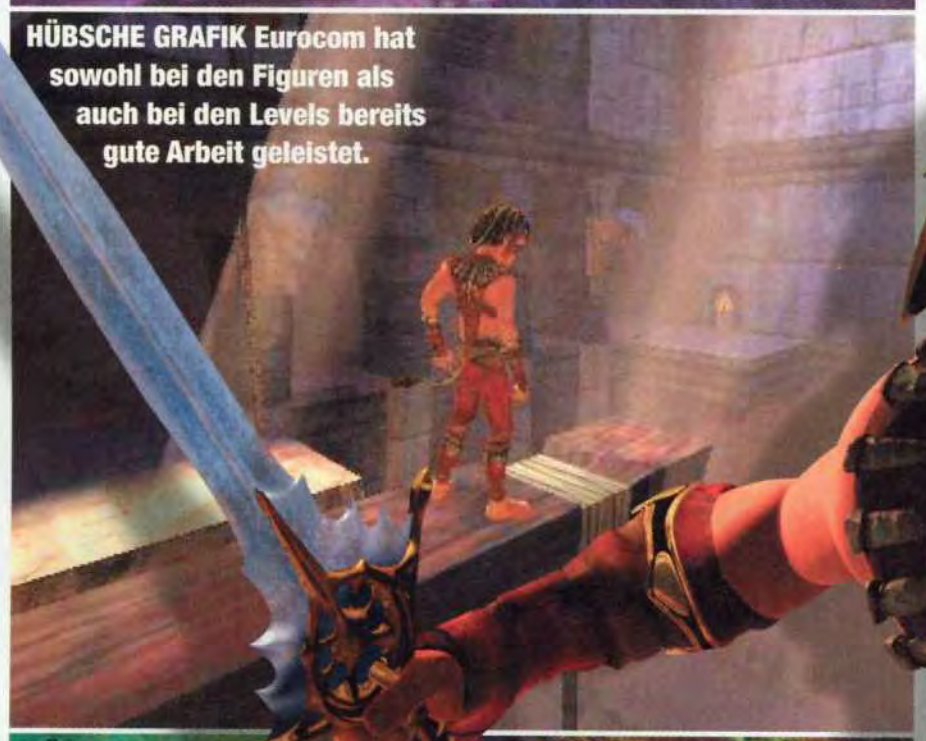
SCHARFSCHÜTZE Sniper Wolf war schon im Original ein harter Gegner.

HAMPELMANN Das Festhalten an Vorsprüngen und Kanten wurde aus Teil 2 übernommen.

Sphinx und die verfluchte Mumie



DER DENKER Obwohl Mumien kein Gehirn mehr haben, wird mit Tutankhamen der Großteil der Rätsel gelöst.

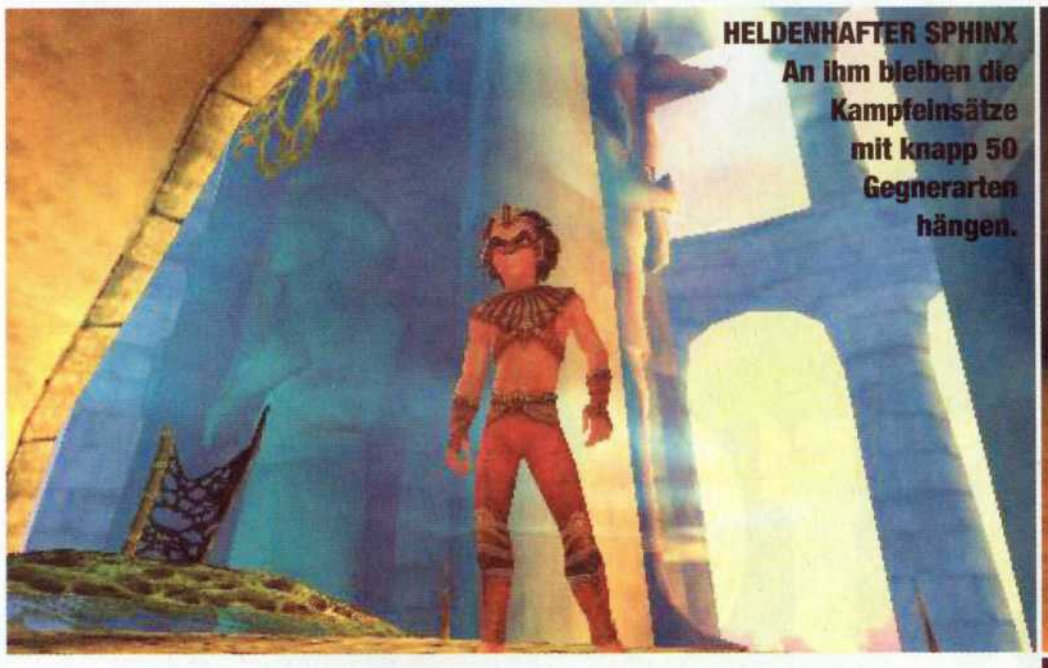


HÜBSCHE GRAFIK Eurocom hat sowohl bei den Figuren als auch bei den Levels bereits gute Arbeit geleistet.

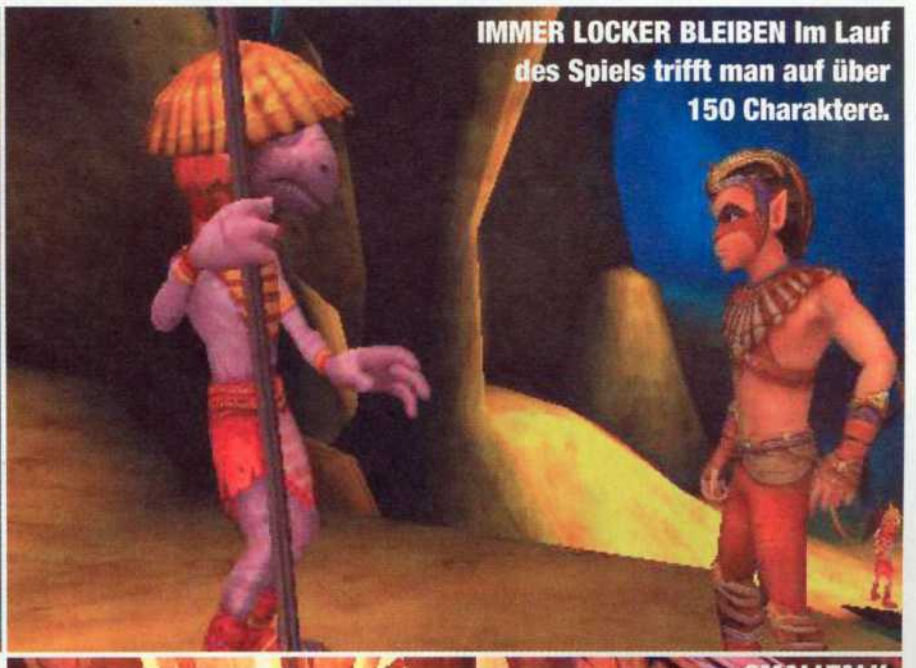
HÜBSCHE GRAFIK, DIE ZWEITE Die Lichteffekte können sich in vielen Bereichen echt sehen lassen.

Eine **bezaubernde Geschichte** aus Tausendundeiner Nacht.

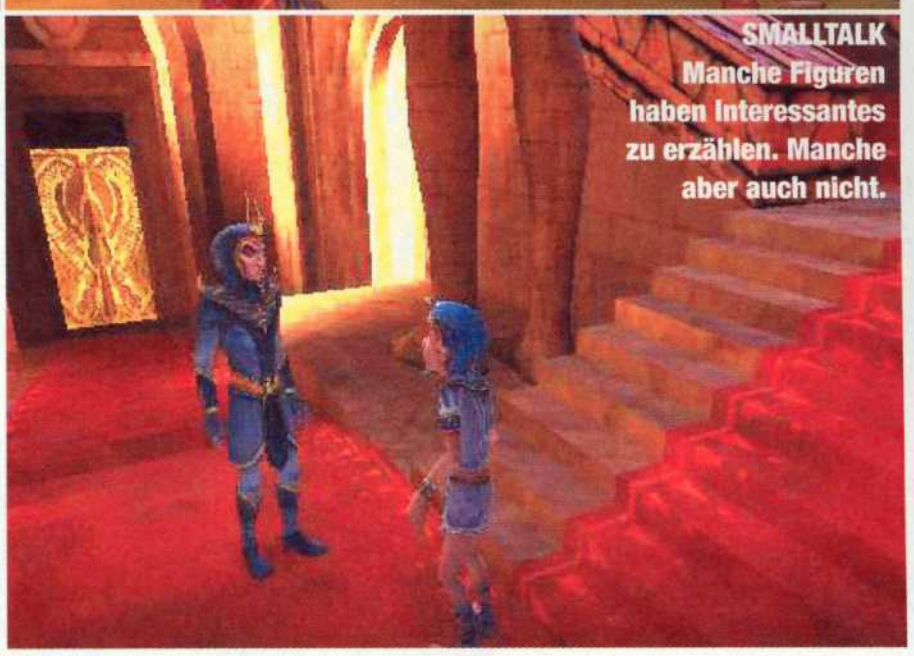
Eurocom hat bereits in der Vergangenheit Spiele oder besser gesagt Umsetzungen für den GameCube aus dem Boden gestampft. So gehen zum Beispiel *James Bond 007: Nightfire* und *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* auf sein Konto. Nun hat THQ das Potenzial der fähigen Programmierer entdeckt und sie unter Vertrag genommen. Zurzeit arbeiten die Entwickler an *Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds*, zu dem wir euch im letzten Heft schon eine ausführliche Vorschau präsentiert haben. Das zweite Projekt ist *Sphinx und die verfluchte Mumie*. So lautet der jetzige Titel des Action-Adventures und wird vielleicht auch bis zum Release so bleiben. Anfangs hieß das Spiel *Sphinx and the Shadow of Set*. Danach wurde es in in *Sphinx und die verfluchte Mumie* umbenannt. Ausgangspunkt der Geschichte ist ein altes ägyptisches Reich, in dem der Bösewicht Set sein Unwesen treibt. Aufgrund der teuflischen Experimente von Set ist eine Wiederherstellung des Friedens erforderlich. Hier schreitet der Spieler ein und begleitet gleich zwei Charaktere. Sphinx, so der Name des ersten, übernimmt im Spiel die actionorientierten Teile. Ihren bandagierten Kopf hingegen kann sich eine Mumie namens Tutankhamen zerbrechen, die für den Großteil der Rätsel und Stealth-Einlagen zuständig ist. Im Verlauf des Abenteuers wird zwischen der Kontrolle beider Charaktere hin und her gewechselt. Auf diesem Wege wird auch die Geschichte weitererzählt. Das Witzige dabei ist, dass beide Spielfiguren keine Ahnung haben, dass die andere überhaupt existiert. Sphinx



HELDENHAFTER SPHINX An ihm bleiben die Kampfeinsätze mit knapp 50 Gegnerarten hängen.



IMMER LOCKER BLEIBEN Im Lauf des Spiels trifft man auf über 150 Charaktere.



SMALLTALK Manche Figuren haben Interessantes zu erzählen. Manche aber auch nicht.

ist mit allerhand Fähigkeiten ausgestattet, um die teuflischen Mächte zu stoppen. Er beherrscht neben Standard-Aktionen wie Laufen, Rennen, Schwimmen, Klettern und An-Vorsprüngen-Entlanghangeln auch mehrere Angriffs- und Verteidigungstechniken, die im fortschreitenden Verlauf des Spiels ausgebaut werden. Angreifen kann er entweder mit seinem Schwert oder mit einem Blasrohr, das mit verschiedenartiger Munition ausgestattet ist: Aus der Ego-Perspektive können Feuer-, Säure-, abprallende und auch spezielle Teleporter-Pfeile abgeschossen werden. Das Blasrohr kann auch in diversen Rätseln eingesetzt werden, zum Beispiel kann ein Gegner in Brand gesteckt werden, so dass er in panischer Angst gegen eine Holzbarriere rennt und damit den Weg frei macht.

SADO-MASO UND SPASS DABEI

Wenn ihr die Kontrolle über die Mumie übernehmt, bekommt ihr die Möglichkeit, eurer sadistischen Ader freien Lauf zu lassen. Um die meisten Rätseleinlagen mit der wandelnden Klorolle zu lösen, muss man sie zum Beispiel in Brand oder unter Strom setzen, sie mit zwei Felsbrocken platt machen oder sogar zerstückeln, um sie durch besonders enge und kleine Öffnungen zu steuern. Die Animationen aller Charaktere, allen voran die der Mumie, sind sehr gut gelungen und lassen einen des Öfteren schmunzeln. Aber auch die über 150 feindlichen Wesen sind sehr fantasievoll und passen gut ins optische Gesamtbild. Sehr groß, detailliert und atmosphärisch sind auch die sieben Welten geworden.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

SPHINX

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Eurocom
Internet:	www.thq.com/sphinx
Spieler: 1	Termin: Februar 2004

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Tolle Animationen,** hübsche Welten und eine interessante Geschichte machen Appetit auf mehr."

WAS ZUM ... Da hat die Mumie wohl gesehen, was als Nächstes auf sie zukommt. Oh weh!

INFO **CHARAKTERDESIGN**

Mumie sein ist hart!

Besonders wenn man so traktiert wird wie Tutankhamen in *Sphinx und die verfluchte Mumie*.

Das Leben einer Mumie ist schon hart. Nicht genug, dass die Mumifizierung im Vorfeld schon nicht besonders angenehm ist. Nein, man wird auch noch in so einen komischen, viel zu engen Sarkophag gesteckt und darf Tausende von Jahren darauf warten, dass man irgendwann in ein Museum gestellt wird. Eurocom hat für sein neuestes Spiel ein besonders dusseliges Exemplar kreiert. Seht euch diese Schnappschüsse an und amüsiert euch.

HALT MAL, BITTE! Mann, wäre ich doch zu Hause geblieben.

'TSCHULDIGUNG Ich wusste doch nicht, dass hier noch besetzt ist.

NEIN, ICH WILL NICHT! Vergesst es, ich geh da nicht mehr raus.

WAR NICHT SO GEMEINT! Ich will doch nur die Uhrzeit wissen.

Need for Speed Underground

INFO SCHNELLE FLITZER

Zwanzig lizenzierte Karossen

Bis auf einen haben wir euch alle Boliden aufgeführt. Für die fehlende Karosse laufen derzeit noch Lizenzvereinbarungen.

- Acura Integra Type R
- Acura RSX Type S
- Dodge Neon
- Ford Focus ZX3
- Honda Civic Coupé Si
- Honda S2000
- Hyundai Tiburon GT
- Mazda MX5
- Mazda RX7
- Mitsubishi Eclipse GSX
- Mitsubishi Lancer
- Nissan Skyline R34-GTR
- Nissan Sentra SE-R Spec V
- Nissan 240X Fastback
- Nissan 50Z
- Subaru Impreza 2.5 RS
- Toyota Celica GT-S
- Toyota Supra
- VW Golf GTI

Ein absoluter **Leckerbissen** für Tuning-Fans und Speed-Freaks

Ständige Release-Verschiebungen sind wir ja gewohnt! Jeder von euch kennt das: Man wartet sehnsüchtig auf ein bestimmtes Spiel und dann die Hiobsbotschaft: „Der Erscheinungstermin hat sich leider verschoben." Ab und an erlebt man aber dennoch eine Überraschung! Eigentlich sollte die Fortsetzung der berühmten *NfS*-Reihe erst Anfang nächsten Jahres erscheinen, aber Electronic Arts' hauseigenes Entwicklerteam EA Blackbox hat einen Gang hochgeschaltet und beglückt euch wider Erwarten noch vor Weihnachten mit *Need for Speed Underground*. Diesmal erwarten euch aber keine geschniegelten Nobelkarossen wie in *Need for Speed: Hot Pursuit 2*. Die Entwickler haben sich vielmehr auf die üblichen, meistverbreiteten Tuning-Babes von heute fokussiert. Zu Beginn des Spiels habt ihr genügend Cash, um euch locker einen Boliden der untersten Klasse zu leisten, wodurch ihr gleich noch ein bisschen Moos für erste Tuning-Maßnahmen übrig habt. Ihr könnt euch aber auch ein etwas teureres Einsteigermodell schnappen. Für diverse Extras bleibt dann allerdings nicht mehr viel übrig. Dieses Manko kann aber leicht wettgemacht werden! Denn wenn ihr in den Rennen genügend Erfolge verbucht, könnt ihr euch unzählige realistische Tuning-Komponenten kaufen, die das Handling, die Beschleunigung oder die Höchstge-

KAMIKAZE Puh, das war wirklich mehr als knapp!

KURZ UND KNAPP: WOW! Die Spiegelungen sehen einfach nur geil aus!

GROSSSTADTFLAIR Nicht nur die Boliden beeindrucken.

schwindigkeit eurer Karre verbessern. Um das Ganze so realistisch wie möglich darzustellen, programmierten die Entwickler alles anhand von Fotos der echten Motoren. Aber nicht nur hier wurde ganze Arbeit geleistet.

UNZÄHLIGE ACCESSOIRES

Ihr habt die Qual der Wahl zwischen einer schier endlos erscheinenden Auswahl an Accessoires. Angefangen von verschiedenen Lackierungen – wie Matt, Hochglanz oder Metallic – über komplette Body Kits bis hin zu allerlei verschiedenen Spoilern ist alles dabei, was das Tunerherz begehrt. Darüber hinaus könnt ihr aus unzähligen Airbrush-Motiven eines auswählen, das aus eurem ohnehin schon schnittigen Boliden ein einzigartiges Meisterwerk zaubert. Diese Spielereien sind aber nicht nur dazu da, um die optischen Aspekte anzuheben, sondern verhelfen euch auch zu mehr Stilpunkten. Je cooler eure selbst zusammengebastelte Karre ist, umso höher steigt euer Ansehen – und nur dann werdet ihr zu bestimmten Rennen eingeladen, zu denen ihr mit einem stinknormal aussehenden Wagen gar keinen Zugang hättet. Um der Coolness noch eins draufzusetzen, finden die rechtswidrigen Rennen allesamt nachts statt, was dem Geschwindigkeitsgefühl sehr zugute kommt. Durch grell erleuchtete Großstadtlichter kommt das Speedfeeling sensationell rüber.

BERAUSCHENDE SPEED-EFFEKTE

Bei steigender Geschwindigkeit zunehmende Blur-Effekte tun ein Übriges, um euch in einen wahnwitzigen Geschwindigkeitsrausch verfallen zu lassen. Bei diesem halsbrecherischen Tempo muss man selbstverständlich hochgradig konzentriert fahren, um unliebsame Bekanntschaften mit Straßenbegrenzungen zu vermeiden. Ein zu harter Aufprall würde schnell das Aus bedeuten, wohingegen kleinere Kollisionen keine merkbaren Schäden hinterlassen, aber dafür Zeit kosten. Ein realistisches Schadensmodell wurde absichtlich außen vor gelassen.

ÜBER 100 SPANNENDE RENNEN

Karrieregeile Fahrer werden paradiesische Verhältnisse vorfinden. Insgesamt sollen nämlich über hundert Events gestartet werden können. Besonderes Augenmerk wurde dabei auf die KI gelegt. Laut Produzent Chuck Osieja achtet diese darauf, wohin man fährt, und nimmt von Fahrfehlern Notiz, wodurch sich Gegner natürlich viel schwerer abschütteln lassen. Sehr interessant sind auch die so genannten Dragster-Rennen, in denen es hauptsächlich auf präzises Schaltvermögen ankommt. Ein neuer Drift-Modus wurde ebenfalls integriert, der nach geschicktem Ausscheren des Hecks verlangt. Je nach Stärke und Länge der Drifts erhaltet ihr Punkte und Kollisionen werden mit einem Abzug geahndet. Es erwartet euch somit zweifellos ein beeindruckender und innovativer NfS-Nachfolger, der sich gewaschen hat! EA konnte uns bis Redaktionsschluss leider noch keine GC-Bilder zur Verfügung stellen. Um euch aber den Mund vollends wässrig zu machen, haben wir schon mal einige PS2-Screens abgebildet. Die GC-Version wird mit Sicherheit qualitativ ohne weiteres mithalten können.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU

NFS UNDERGROUND

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Blackbox
Internet:	www.electronicarts.de
Spieler:	1-4
Termin:	November

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Der neue Action-Flitzer toppt die Vorgänger um Längen – bei diesem Spiel sollte man sich **besser anschnallen!**"

EIN MEER VON LICHTERN Durch Nachtfahrten kommen die Lichteffekte erst richtig gut rüber.

BLUR-EFFEKT Mit zunehmendem Speed verschwimmt die Sicht.

WEG DA! Kleine Rempler beeinflussen das Fahrverhalten eures Boliden nicht.

Sonic Heroes

Ab sofort dürft ihr drei eurer Lieblingshelden **gleichzeitig(!)** steuern.

Nachdem sich Sega mit der Portierung von *Sonic Adventure DX: Director's Cut* nicht unbedingt mit Ruhm bekleckerte, erwartet euch mit diesem Spiel wahrscheinlich eine Wiedergutmachung. *Sonic Heroes* lehnt sich zwar stark an *Sonic Adventure* an, wurde aber mit ein paar neuen Features aufpoliert.

FLOTTER DREIER

Wählen dürft ihr zwischen insgesamt zwölf spielbaren Charakteren, die jeweils in vier Grüppchen unterteilt sind. Im Sonic-Team steuert ihr Sonic höchstpersönlich plus Tails und Knuckles, wählt ihr hingegen Team Dark, erwarten euch Shadow, Rouge und E-102 Gamma. Team Rose besteht aus Amy, Cream und Big the Cat und das Chaotix-Team aus Vector, Espio und Charmy. Je nach Spielsituation könnt ihr per Tastendruck einen Lead-Charakter auswählen und auch jederzeit zwischen den quirligen Helden hin- und herwechseln. Dabei gilt es abzuwägen, welcher der drei Protagonisten gerade am besten zu gebrauchen ist. Der Spielcharakter, mit dem ihr jeweils agieren möchtet, führt die Dreier-Formation an. Habt ihr beispielsweise das Sonic-Team ausgesucht, so ist Sonic für die kniffligen Jump&Run-Passagen prädestiniert, während Knuckles fürs Grobe zuständig ist und mit ihm am leichtesten schwere Felsbrocken beseitigt werden können. Tails hingegen – der fliegende Transporter – manövriert seine beiden Kumpels über tiefe Abgründe. Sega spendiert jeder der vier Mannschaften sogar eigene Spezial-Levels und Zwischensequenzen, wodurch Abwechslung garantiert sein soll. Zudem versprechen die Entwickler eine verbesserte Kameraführung und auch einen flüssigeren Bildaufbau. Wenn uns die Eindrücke von der Preview-Version nicht trügen, so sinkt die Framerate kaum unter 60 Bilder pro Sekunde. Das Spiel wird Anfang nächsten Jahres plattformübergreifend erscheinen und sich vielleicht sogar als Sonics gelungenste Würfelexkursion entpuppen.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU

SONIC HEREOS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Sega
Internet: **www.sega.com**	
Spieler **1-2**	Termin **5. Dezember**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Der quirlige Igel startet erstmals zu einem **Multiplattform-Auftritt.** Neue Features lassen auf Erfolg hoffen."

MAYDAY, MAYDAY
Trio im Anflug! Tails kann seine Kumpels über kurze Zeit fliegend transportieren.

SPEEDBAHNEN
Streifen zum Beschleunigen sorgen mitunter wieder für rasante Speedeinlagen.

FLOTTE TRUPPE
Hier gibt gerade Amy Rose den Ton an. Ihr könnt aber jederzeit auch zu Cream oder der fetten Katze wechseln.

WAS GEHT AB?
Manchmal geht alles so rasend schnell, dass man mit dem Schauen fast nicht nachkommt.

KIDS ZONE

ALLES, WAS KIDS INTERESSIERT !

TV.MUSIK.KINO.ANIMES.GAMES.SPORT.HANDY.WISSEN.

Kids Zone

NEU: Jetzt 12 Seiten TV-Programm mit allen Animes und Soaps

NEU: Jetzt mit genialen Wissens- und Sportreportagen

ALLE 14 TAGE FÜR COOLE 2,20 EURO

SCHROTTREIF Bei heftigem Granatenbeschuss bleiben weder Gebäude noch Autos unversehrt. Ein Traum für jeden Schrotthändler.

SONNENBRAND Die Vorhut sichert den strategisch wichtigen Platz und garantiert euch so ungehindertes Fortfahren. So muss das sein!

Conflict: Desert Storm II

Pivotal Games entfacht erneut einen **Wüstensturm.** Sogar mit umfassenden Verbesserungen.

Schon der erste Teil brachte durch die zeitliche Überschneidung mit der zweiten Irak-Krise eine gewisse Brisanz mit sich. Nicht weniger kontrovers ist die Thematik der Fortsetzung *Conflict: Desert Storm II*, die sich langsam, aber sicher der Fertigstellung nähert. Anders als es in der Wirklichkeit der Fall war, stürmen in *Desert Storm II* alliierte Truppen auf Bagdad zu, um die von dort ausgehende Bedrohung ein für allemal auszuradieren.

BRITISH SAS ODER U.S. DELTA FORCE?

Wie schon im Vorgänger hat man zu Beginn des Spiels die Wahl zwischen der britischen Spezialeinheit SAS und der US Delta Force. Die Hauptfiguren bleiben – aufgrund des Wiedererkennungswertes – die gleichen: Bradley ist der Teamführer, Foley der Scharfschütze, Connors ist wieder für schwere Geschütze zuständig und Jones kann erneut mit jeder Art von Sprengstoff herumspielen. Fortan führt der Kampfeinsatz den Spieler durch insgesamt 14 Levels, von denen aber vier zu Übungszwecken gestaltet wurden. Eine nochmalige Verbesserung erfuhr die künstliche Intelligenz sämtlicher von der CPU gesteuerter Figuren. Missionstechnisch sind neben Rettungsaktionen auch wieder „simple" Seek-and-Destroy-Einsätze mit dabei. Technisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger einiges in positiver Hinsicht getan. So wurden die Figuren mit erheblich mehr Polygonen modelliert und den feindlichen Charakteren wurden sogar physikalisch korrekte Sterbeanimationen spendiert. Nach tödlichen Treffern poltern sie nun Treppen hinunter oder fallen von Dächern. Der Spieler kann sich auch ein persönliches Profil anlegen. Neben vielen weiteren grafischen Details, wie einem wackelnden Bildschirm nach einem Granateneinschlag, wurde auch die Sichtweite erheblich erweitert.

UDO CRNJAK

VORSCHAU
CONFLICT: DESERT STORM II

Genre:	Action
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Pivotal Games
Internet:	www.take2.de
Spieler	Termin
1-4	Winter

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Dank der **vielen Verbesserungen** hat Conflict: Desert Storm 2 deutlich mehr Erfolgschancen als der Vorgänger. "

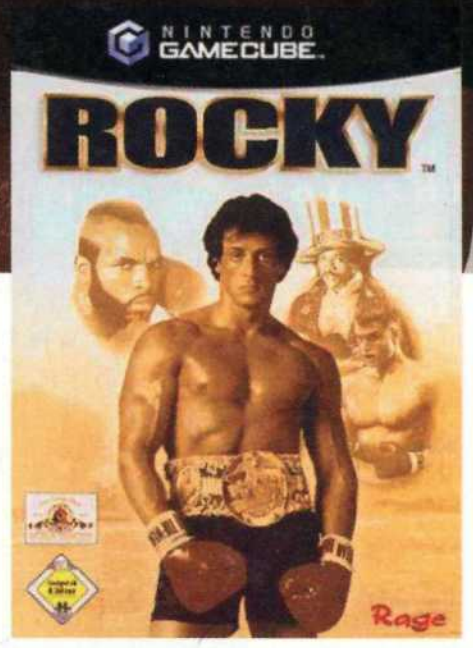
FEUERWALZE In den engen Straßenzügen könntet ihr hinter jeder Ecke in einen gemeinen Hinterhalt geraten.

SCHUTTHAUFEN GESICHERT Von diesem Gebäude geht mit Sicherheit keine Gefahr mehr aus.

ABO-ANGEBOT ANZEIGE

Das haut rein!

Holt euch jetzt N-ZONE für 1/2 Jahr im Abo und dazu **das kultige Boxspiel Rocky für nur € 20,-!**



Entwicklerschmiede Rage gelang es, anspruchsvolle Boxkämpfe und pure Unterhaltung unter einen Hut zu bringen. Schlüpft in die Haut von Rocky Balboa, Ivan Drago oder Clubber Lang. 20 Charaktere und 14 Arenen warten in dieser gelungenen Mischung aus Beat 'em Up und Boxspiel auf euch. Das Spiel weiß durch eine gelungene Grafik zu beeindrucken und die originalen, fetzigen Musikstücke lassen ehrgeiziges Kampffieber ausbrechen. Durch die einfache Steuerung ist der Titel nicht nur für Boxexperten, sondern auch für Einsteiger sehr gut geeignet. Um diesen arcadelastigen Prügelspaß werden euch nicht nur *Rocky*-Fans beneiden!

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 11 29, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ Ja, ich möchte das **N-ZONE-Halbjahres-Abo** (= sechs Ausgaben) und dazu das **GameCube-Spiel Rocky** (Art.-Nr. 002318) für nur € 20,-! In Österreich und im übrigen Ausland beträgt der Abopreis € 25,-.

Das Heft geht an *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens 1/2 Jahr (sechs Ausgaben) und verlängert sich automatisch um zwölf Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(nur in Deutschland und Österreich möglich)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Barzahlung – bitte keine Münzen oder Briefmarken!
(den Abobetrag füge ich dieser Bestellung bei)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

NZ HJ 01

Final Fantasy Tactics Advance

Die Advance-Wars-Reihe bekommt einen **starken Strategie-Konkurrenten.** Und der hat es in sich.

HÖHENUNTERSCHIED **Bei den Kämpfen sind die Reichweite der Attacke und der Höhenunterschied ausschlaggebend (links).** **MÄRCHENHAFT** **Final Fantasy hatte immer eine tolle Geschichte (rechts).**

Der Oktober wird für viele Strategie-Fans – und GBA-Besitzer – mit Sicherheit ein wundervoller Monat. Nicht genug, dass *Advance Wars 2: Black Hole Rising* erscheinen wird. Mit *Final Fantasy Tactics Advance* liefert Square Enix kein RPG, wie vielleicht erwartet wird, ab, sondern den neuen Strategie-Knaller. *Final Fantasy*-typisch wartet der Titel mit einer guten und fesselnden Story auf. Seinen Lauf nimmt das Geschehen, als Marche und seine Freunde einen mysteriösen Schmöker öffnen. Das hat nämlich zur Folge, dass sich die Heimat der Hauptfiguren in ein sonderbares Königreich namens Ivalice verwandelt. Hier hat ein hartes und willkürlich handelndes Kampfgericht das Zepter in der Hand und veranstaltet Kämpfe, deren Regeln es nach Belieben ändern kann. Bald hat sich der Spieler mit anderen Recken in einem Clan zusammengerottet und zieht auf einer übersichtlichen Weltkarte von Stadt zu Stadt. Das Herzstück des Spieles sind die strategischen Kämpfe auf teilweise sogar mit Höhenunterschieden versehenen Arealen.

KAMPF IST TRUMPF

Entsprechend der jeweiligen Figur können Nahkampf-, Fernkampf-, Spezial- oder Magietechniken, aber auch Gegenstände eingesetzt werden. Insgesamt gibt es fünf Rassen: Menschen, Viera, Nu Mou, Bangaa und Morgle. Diese Unterteilung ist auch repräsentativ für die Gewichtung der einzelnen Fähigkeiten während der Kämpfe. Im Laufe des Spiels können auch vom Spieler diverse Jobs – wie zum Beispiel Soldat, Bischof oder Monk – übernommen werden. Ebenfalls interessant ist das Gesetz-System bei *Final Fantasy Tactics Advance*. Verstößt man während eines Kampfes gegen die Bedingungen, kassiert man eine gelbe Karte. Ist der Verstoß schlimmerer Natur, bekommt man eine rote Karte und wandert ins Kittchen. Die Kombination aus dem hervorragendem Kampfsystem, den vielen Job-Möglichkeiten, dem interessanten Gesetz-System und der Story lässt auf großes Kino hoffen.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

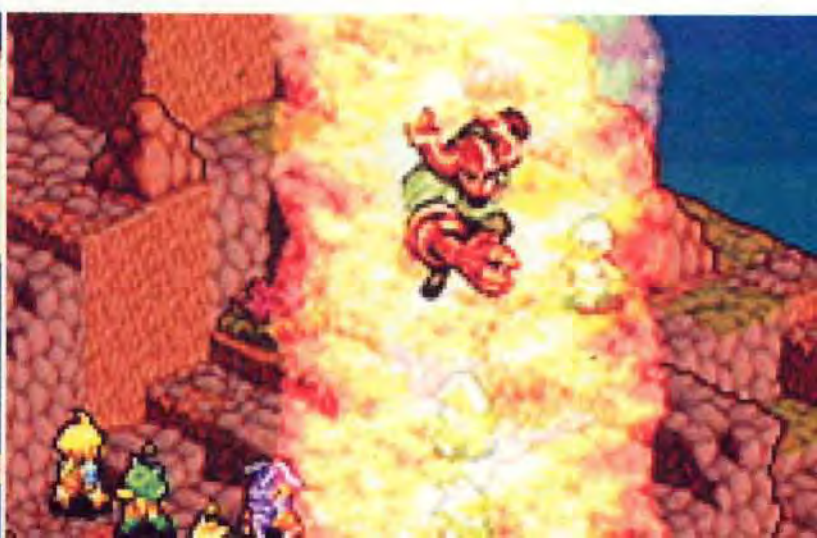
FF TACTICS ADVANCE

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square Enix
Internet:	www.nintendo-europe.com
Spieler:	1-2
Termin:	Oktober

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Advance Wars bekommt einen **famosen Strategie-Konkurrenten** mit sehr viel spielerischem Potenzial."



WERDE MITGLIED **Im Laufe des Spiels schließen sich neue Charaktere eurem Clan an (links).** **FEUERSTURM** **Die Spezial-Attacken füllen fast den ganzen Bildschirm (rechts).**

Mortal Kombat: Tournament Edition

Sub-Zero, Scorpion und Co. bitten exklusiv zur **nächsten Blutfehde** auf dem GBA.

Eine der bekanntesten Prügelspiel-Serien dürfte mit Sicherheit *Mortal Kombat* sein. Grund für diesen Bekanntheitsgrad ist der hemmungslose Gebrauch des roten Lebenssaftes. Das hatte in der Vergangenheit natürlich zahlreiche Indizierungen zur Folge. Nach der neuesten Episode *Mortal Kombat: Deadly Alliance* kommt nun GBA-exklusiv der Nachfolger *Mortal Kombat: Tournament Edtion*. Wie der Titel schon vermuten lässt, liegt der Schwerpunkt der blutigen Keilerei im Mehrspielermodus. Hier habt ihr die Möglichkeit, zu viert in die Schlacht zu ziehen. Ermittelt entweder in einem Turnier den Sieger oder schließt euch zu Tag-Teams zusammen!

WETTEN, DASS ...

Besonders spaßig bei den Mehrspieler-Duellen ist die Möglichkeit, Wetten über den Ausgang der Kämpfe abzuschließen. Diverse Minispiele und versteckte Kampfherausforderungen bekommen durch das Wetten ebenfalls einen zusätzlichen Anreiz. Wie auch schon aus dem Vorgänger bekannt, wird der Spieler für gewonnene Kämpfe und Minispiele mit ausreichend Cash belohnt. Der Unterschied zu *Deadly Alliance* ist, dass man dieses Mal rote Münzen bekommt. Funktion und Einsatzmöglichkeit sind allerdings gleich geblieben: Man kann damit wieder versteckte Charaktere oder Kampfschauplätze in der Krypte kaufen. Wird *Mortal Kombat: Tournament Edition* mit dem Vorgänger verlinkt, so können sogar die roten und die gelben Münzen kombiniert eingesetzt werden, um ganz besondere Items freizuschalten. In Sachen Spiel-Modi wurde auch einiges zusätzlich draufgepackt. Ein Practice-Mode ist dieses Mal mit von der Partie, ebenso ein „Race to Raiden"-Arcade-Style-Mode, der es dem Spieler erlaubt, nach jedem Kampf den Charakter zu wechseln. Abgerundet wird das Ganze noch mit neuen Kämpfern und neuen Kampfarenen. Die erweiterte Statistik gibt außerdem einen noch besseren Überblick über die individuellen Leistungen.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

MK: TOURNAMENT EDITION

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Midway
Internet:	www.midway.com
Spieler:	1-4
Termin:	Herbst

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Die **spannende Mehrspieler-Option** und das interessante Wett-System sorgen für frischen Wind auf dem GBA."

MANN, BIN ICH COOL! Sonnyboy Johnny Cage ist dieses Mal auch mit von der Partie.

SCHNIPP, SCHNAPP! Sareena ist einer von drei exklusiven Charakteren.

GANZ NEU Der Tag-Team-Mode hat sonst an Wrestling-Spiele erinnert.

GEMEINSAM STARK Zu zweit kämpft es sich doch gleich viel besser.

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**

GAMECUBE

BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über bereits erhältliche Spiele für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet.

Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Batman Vengeance	Ubi Soft	81%
Black & Bruised	Vivendi Universal	67%
Conflict Desert Storm	BigBen	74%
Defender	Konami	70%
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	83%
Die Monster AG: Monster-Ball	THQ	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubi Soft	73%
Drei Engel für Charlie: Volle Power	Action	39%
Enter the Matrix	Atari	75%
FireBlade	Konami	72%
Gauntlet Dark Legacy	Midway	61%
Hunter: The Reckoning	Virgin Interactive	70%
Ikaruga	Atari	86%
Mario Party 4	Nintendo	74%
MegaMan Network Transmission	Capcom	68%
Men in Black 2: Alien Escape	Atari	59%
Minority Report	Activision	54%
Monopoly Party	Atari	61%
Monster Jam: Maximum Destruction	Ubi Soft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
P.N.03	Capcom	79%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Infogrames	68%
The Hulk	Vivendi Universal	73%
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	76%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
WWE Crush Hour	THQ	61%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%

GAMECUBE

IN DER ENTWICKLUNG

Hier erhaltet ihr Bilder und Infos zu wichtigen GameCube-Projekten.

1080° AVALANCHE

SSX 3 wird mit Sicherheit ein wirklich ernst zu nehmender Konkurrent für Nintendos Schneevergnügen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	28. November
Genre:	Trendsport

ASTERIX & OBELIX XXL

Die zwei sympathischen Gallier gilt es abwechselnd durch kunterbunte Levels zu steuern.

Hersteller:	Atari
Termin:	2004
Genre:	Jump & Run

BATMAN: RISE OF SIN TZU

Ubi Soft, DC Comics und Warner Bros. zeichnen gemeinsam für ein erneutes Abenteuer veranwortlich.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	20. November
Genre:	Action-Adventure

BEYOND GOOD & EVIL

Um Kohle zu verdienen, müsst ihr umherstreifende Tiere mit eurer Kamera ins Visier nehmen.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

DOWNTOWN RUN

Kurz vor unserem Redaktionsschluss erfuhren wir, dass dieser Titel leider nicht mehr auf dem GC erscheint.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	Gecancelt
Genre:	Rennspiel

DRAGON'S LAIR 3D: RETURN OF THE LAIR

Ritter Dirk the Darings Auftritt wurde zum x-ten Mal verschoben. Hoffentlich erscheint das Spiel überhaupt noch.

Hersteller:	THQ
Termin:	November
Genre:	Action-Adventure

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Von eurer Weihnachtswunschliste könnt ihr den Titel streichen. Wahrscheinlich kommt es erst nächstes Jahr.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal 2004
Genre:	Rollenspiel

F-ZERO GX

Die japanische Version konnte uns vollends überzeugen. Hoffentlich begeistert die PAL-Umsetzung ebenso.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Ende Oktober
Genre:	Rennspiel

GALLEON: ISLAND OF MYSTERY

Ihr werdet in ein märchenhaftes Zeitalter entführt, in dem es wieder einmal eine holde Maid zu retten gilt.

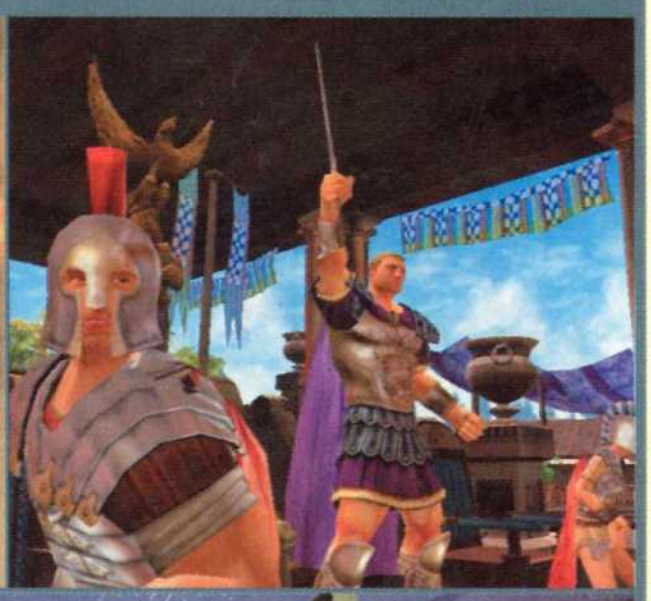
Hersteller:	Avalon
Termin:	2003
Genre:	Action-Adventure

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Den smarten Geheimagenten Pierce Brosnan dürft ihr bald über vier Kontinente steuern.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	21. November
Genre:	Action-Adventure

GLADIUS



Unmengen todbringender Waffen erwarten euch in diesem spannenden Spektakel. Falls der Titel nicht wieder verschoben wird, werden wir euch bald mehr darüber berichten.

Hersteller:	Activision
Termin:	Oktober
Genre:	Rollenspiel

EGO-SHOOTER

Der Anschlag	Ubi Soft	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%
Metroid Prime	Nintendo	94%
Red Faction 2	THQ	83%
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	78%
Aktuelle Empfehlung:		
Metroid Prime	Nintendo	94%

BEAT 'EM UP

Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Atari	71%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	82%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubi Soft	67%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%

ACTION-ADVENTURE

Batman: Dark Tomorrow	Vidis	69%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Casper: Spirit Dimensions	TDK Mediactive	66%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Harry Potter und die Kammer ...	Electronic Arts	74%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85%
Jimmy Neutron	THQ	59%
Largo Winch	Ubi Soft	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	89%
Resident Evil	Capcom	88%
Resident Evil Zero	Capcom	89%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	THQ	65%
Sponge Bob	THQ	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
Superman: Shadow of Apokolips	Atari	45%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	90%
Wario World	Nintendo	87%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Activision	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%
Aktuelle Empfehlung:		
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%

ADVENTURE

Largo Winch	Ubi Soft	69%
Aktuelle Empfehlung:		
Largo Winch	Ubi Soft	69%

JUMP & RUN

Castleween	Wanadoo	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Dr. Muto	Konami	75%
Disney's Donald Duck: Phantomias	Ubi Soft	68%
Disney's Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	70%
Pac-Man World 2	Electronic Arts	72%
Sonic Adventure 2 Battle	Atari	81%
Sonic Adventure DX: Director's Cut	Atari	59%
Sonic Mega Collection	Atari	83%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Zapper	Atari	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Sonic Mega Collection	Atari	83%

GESCHICKLICHKEIT

Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Super Monkey Ball	Atari	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	84%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubi Soft	64%
ZooCube	Acclaim	66%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball 2	Atari	84%

ROLLENSPIELE

Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%
Evolution Worlds	Ubi Soft	63%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	83%
Phantasy Star Online: Episode I&II	Atari	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%
Summoner 2: A Goddess Reborn	THQ	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%

STRATEGIE

Doshin the Giant	Nintendo	80%
Pikmin	Nintendo	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Pikmin	Nintendo	88%

SIMULATION

Die Sims	Electronic Arts	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Die Sims	Electronic Arts	85%

RENNSPIELE

18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	80%
Burnout	Acclaim	85%
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubi Soft	69%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F1 2002	Electronic Arts	77%
F1 Career Challenge	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
Micro Machines Explosion	Atari	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Pro Rally 2002	Ubi Soft	76%
Rally Championship	BigBen	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubi Soft	68%
Speed Kings	Acclaim	76%
Spy Hunter	Midway	69%
SX Superstar	Acclaim	61%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
V-Rally 3	Atari	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%

FUSSBALL

Disney Sports Fußball	Konami	62%
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%
ISS 2	Konami	72%
ISS 3	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Atari	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%

KILLER 7

Schizo? In *Killer 7* mit Sicherheit. Capcom lässt euch in sieben verschiedene Persönlichkeiten schlüpfen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

Leider schwingen Mario & Co. doch erst ab nächstes Jahr den Schläger. Den importtest gibt's trotzdem ab Seite 68.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal 2004
Genre:	Sport

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Wie üblich erwartet euch ein abgedrehtes Leveldesign und ihr dürft euch sogar nachts auf die Pisten wagen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	14. November
Genre:	Rennspiel

MARIO PARTY 5

Schade! Der fünfte Teil des Party-Krachers erscheint ebenfalls erst Anfang nächsten Jahres.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal 2004
Genre:	Action

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Für Snakes GC-Debüt zeichnet Silicon-Knights – unter anderem durch *Eternal Darkness* bekannt – verantwortlich. Eine spezielle Grafik-Engine soll euch ein richtiges Schmankerl servieren.

Hersteller:	Konami
Termin:	November
Genre:	Action-Adventure

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Macht euch darauf gefasst, dass euch angesichts des unglaublichen Speeds die Spucke wegbleibt.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	28. November
Genre:	Rennspiel

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Als Corporal Joe Griffin dürft ihr euer strategisches Können gegen japanische Truppen unter Beweis stellen.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	14. November
Genre:	Ego-Shooter

PIKMIN 2

Kein Zeitlimit, neue Pikmin und ein kooperativer Zweispielermodus hat der Nachfolger zu bieten.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	28. November
Genre:	Strategie

RESIDENT EVIL 4

Shinji Mikami verspricht, euch in vollkommen neue Sphären eintauchen zu lassen. Wir sind sehr gespannt!

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

SOUL CALIBUR II

Ob die PAL-Anpassung ebenso begeistern kann wie die japanische Version, erfahrt ihr ab Seite 42.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	26. September
Genre:	Beat 'em Up

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

Wie etliche andere Titel ebenfalls, erscheint dieses Spiel leider erst Anfang nächsten Jahres.

Hersteller:	THQ
Termin:	Februar 2004
Genre:	Action-Adventure

SSX 3

Nicht nur spielerisch, sondern auch soundtechnisch erwartet euch hier ein echtes Schmankerl.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	24. Oktober
Genre:	Trendsport

STARCRAFT GHOST

Das spannende Stealth-Action-Game basiert auf einem der populärsten Realtime-Strategie-Spiele für den PC.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	Frühjahr 2004
Genre:	Action-Adventure

AMERICAN SPORT

Disney Sports Basketball	Konami	55%
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	82%
NBA 2K3	Atari	85%
NFL 2K3	Atari	89%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL 2K3	Atari	86%
NHL Hitz 2002	Konami	81%
NHL Hitz 2003	Konami	82%
Aktuelle Empfehlung:		
NFL 2K3	Atari	89%

TRENDSPORT

Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Atari	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Skateboarding	Konami	45%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%
Whirl Tour	Vivendi Universal	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%

SPORT (SONSTIGES)

Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Atari	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Outlaw Golf	TDK Mediacitve	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Aktuelle Empfehlung:		
Beach Spikers	Atari	85%

WRESTLING

Def Jam Vendetta	Electronic Arts	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
Aktuelle Empfehlung:		
Def Jam Vendetta	Electronic Arts	80%

GAMECUBE

WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa.

SEPTEMBER

Titel	Genre	Termin
Disney's Extreme Skate Adventure	Trendsport	4. Sept.
Freaky Flyers	Rennspiel	Sept.
Freedom Fighters	Action-Adventure	19. Sept.
Freestyle Metal X	Rennspiel	Sept.
Madden NFL 2004	American Sport	12. Sept.
NHL 2004	American Sport	26. Sept.
Soul Calibur 2	Beat 'em Up	26. Sept.
Super Bust-A-Move All Stars	Action	4. Sept.
Tiger Woods PGA Tour 2004	Sport (Sonstiges)	20. Sept.
WWE WrestleMania XIX	Wrestling	Sept.

OKTOBER

Titel	Genre	Termin
Asterix & Obelix XXL	Jump & Run	30. Okt.
Barbarian	Beat 'em Up	17. Okt.
Bionicle: The Game	Action-Adventure	10. Okt.
Bratz Dolls	Geschicklichkeit	30. Okt.
Budokai	Action	23. Okt.
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Action	24. Okt.
Disney Party	Action	17. Okt.
Dragon Ball Z: Budokai	Action	23. Okt.
Drome Racers	Rennspiel	10. Okt.
FIFA Football 2004	Fußball	31. Okt.
Findet Nemo	Action-Adventure	Okt.
F-Zero GX	Rennspiel	Ende Okt.
Galidor: Defender of the Outer Dimension	Jump & Run	2. Okt.
Gladius	Rollenspiel	Okt.
NBA Live 2004	American Sports	17. Okt.
NHL Hitz Pro	American Sport	Okt.
SSX 3	Trendsport	24. Okt.
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Okt.
Viewtiful Joe	Action	31. Okt.
Wallace & Gromit	Action-Adventure	Okt.
Worms 3D	Action	30. Okt.
XGRA	Rennspiel	Ende Okt.

NOVEMBER

Titel	Genre	Termin
1080° Avalanche	Trendsport	28. Nov.
Batman: Rise of Sin Tzu	Action-Adventure	20. Nov.
Beyblade: Super Tournament Battle	Action	27. Nov.
Billy Hatcher and the Giant Egg	Jump & Run	27. Nov.
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Action-Adventure	7. Nov.
Dragon's Lair 3D: Return to the Lair	Action-Adventure	Nov.
Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft	Action-Adventure	Nov.
Harvest Moon: A Wonderful Life	Simulation	20. Nov.
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action-Adventure	21. Nov.
Judge Dredd	Action	28. Nov.
Looney Tunes: Back in Action	Jump & Run	Nov.
Mario Kart: Double Dash!!	Rennspiel	14. Nov.
Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	14. Nov.
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Action-Adventure	Nov.
Metal Arms: Glitch in the System	Action	21. Nov.
Need for Speed: Underground	Rennspiel	28. Nov.
Pikmin 2	Strategie	28. Nov.
Spy Hunter 2	Rennspiel	Nov.
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	Action	6. Nov.
The Hobbit	Action-Adventure	21. Nov.
The Italian Job	Rennspiel	Nov.
The Simpsons: Hit & Run	Rennspiel	7. Nov.
Tony Hawk's Undergroud	Trendsport	13. Nov.
True Crime: Streets of L.A.	Action	6. Nov.
Urban Freestyle Street Soccer	Fußball	Nov.
XIII	Ego-Shooter	13. Nov.

2003

Titel	Genre	Termin
Conan	Action-Adventure	4. Quartal
Crash Nitro Kart	Rennspiel	5. Dezember
Galleon: Island of Mystery	Action-Adventure	2003
Gotcha Force	Action	2003
Legends of Wrestling 3	Wrestling	4. Quartal
NBA Jam 2004	Sport	4. Quartal
Pitfall Harry	Action	3. Quartal
Sonic Heroes	Jump & Run	5. Dez.
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ego-Shooter	2003

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Die neueste Episode aus dem *Star Wars*-Universum bietet neuerdings einen kooperativen Zweispielermodus.

Hersteller:	Activision
Termin:	6. November
Genre:	**Action**

SUPER BUST-A-MOVE ALL STARS

Ob die verbesserte Grafik sowie die neuen Puzzles und Features begeistern können, werdet ihr bald erfahren.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	4. September
Genre:	**Action**

TAK UND DIE MACHT DES JUJU

Die Screenshots lassen auf ein äußerst witziges und abwechslungsreiches Jump & Run hoffen.

Hersteller:	THQ
Termin:	2004
Genre:	**Jump & Run**

THE HOBBIT

Kleiner Mann ganz groß – als Winzling müsst ihr euch gegen eine Menge riesiger Monster zur Wehr setzen

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	21. November
Genre:	**Action-Adventure**

THE ITALIAN JOB

Liefert euch heiße Rennen, absolviert halsbrecherische Stunts und löst diverse Missionen.

Hersteller:	Eidos
Termin:	Rennspiel
Genre:	**November**

VIEWTIFUL JOE

In Japan ein voller Erfolg. Ob sich hierzulande ebenso viele Spieler dafür begeistern können, werden wir sehen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	31. Oktober
Genre:	**Action**

XIII

Juhu! Wenigstens wird auch mal ein Release-Datum vorgezogen. Hoffentlich bleibt's dabei.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	13. November
Genre:	**Ego-Shooter**

XGRA

Ob der futuristische Racer mit dem genialen *F-Zero GX* mithalten kann, werdet ihr bald erfahren.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	Ende Oktober
Genre:	**Rennspiel**

ADVANCE WARS 2

Der zweite Teil des anspruchsvollen Strategiespiels wird unter dem Titel *Black Hole Rising* erscheinen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2. Oktober
Genre:	Strategie

GAME BOY ADVANCE

IN DER ENTWICKLUNG

An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

BLACKTHORNE

Für dieses spannende Action-Adventure zeichnet Spieleschmiede Blizzard verantwortlich.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	19. September
Genre:	Action-Adventure

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Ob der zweite Teil dem Hype gerecht wird, bleibt abzuwarten. In Japan ist das Spiel ein voller Erfolg.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	24. Oktober
Genre:	Rollenspiel

GOLDEN SUN: DIE VERGESSENE EPOCHE

Die Fortsetzung dieses klassischen Rollenspiels wird sicherlich wieder viele von euch in ihren Bann ziehen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	19. September
Genre:	Rollenspiel

KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND

Auch im zweiten Teil wird Abwechslung wieder mal groß geschrieben. Lange dauert's ja nicht mehr!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	26. September
Genre:	Action

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Der Release des sehnsüchtig erwarteten Racers hat sich wieder mal verschoben.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	12. Dezember
Genre:	Rennspiel

POKÉMON PINBALL: RUBIN & SAPHIR

Rasante Flipper-Action, gepaart mit Pokémon-Sammelwahn – das wird eine witzige Mischung.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	14. November
Genre:	Action

GAME BOY ADVANCE

REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Metroid Fusion	Nintendo	90%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak	Nintendo	83%
ACTION-ADVENTURE		
The Legend of Zelda	Nintendo	90%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIELE		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubi Soft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Denki Blocks	Ubi Soft	85%
ROLLENSPIELE		
Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo	87%
EGO-SHOOTER		
Doom II (GBA)	Activision	87%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubi Soft	70%

GAME BOY ADVANCE

WAS KOMMT WANN?

SEPTEMBER

Titel	Genre	Termin
Blackthorne	Action-Adventure	19. Sept.
Buffy: König Darkhuls Zorn	Action-Adventure	26. Sept.
Disney's Extreme Skate Adventure	Trendsport	4. Sept.
Golden Sun: Die vergessene Epoche	Rollenspiel	19. Sept.
Kirby: Nightmare in Dreamland	Jump & Run	26. Sept.
LEGO Bionicle	Action-Adventure	26. Sept.
The Simpsons: Road Rage	Rennspiel	26. Sept.

OKTOBER

Titel	Genre	Termin
Advance Wars 2: Black Hole Rising	Strategie	2. Okt.
Barbarian	Beat 'em Up	17. Okt.
Boktai: The Sun is in your Hand	Action-Adventure	Okt.
Disney's Aladdin	Jump & Run	17. Okt.
Disney Party	Action	10. Okt.
Final Fantasy Tactics Advance	Rollenspiel	24. Okt.
Findet Nemo	Jump & Run	Okt.
Megaman Zero 2	Action	17. Okt.
Robocop	Action	3. Okt.
Spyro Adventure	Jump & Run	31. Okt.
Super Mario Advance 4	Jump & Run	Okt.

NOVEMBER

Titel	Genre	Termin
Beyblade	Action	27. Nov.
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action-Adventure	20. Nov.
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Action	7. Nov.
Harvest Moon: Friends of the Mineral Town	Simulation	20. Nov.
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action-Adventure	21. Nov.
Looney Tunes: Back in Action	Jump & Run	Nov.
Mario & Luigi	Jump & Run	Nov.
Onimusha Tactics	Action-Adventure	Nov.
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir	Action	14. Nov.
Power Rangers Ninja Storm	Action	Mitte Nov.
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	13. Nov.
SSX 3	Trendsport	7. Nov.
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	Action	13. Nov.
The Hobbit	Action-Adventure	21. Nov.

2003

Titel	Genre	Termin
Aliens vs. Predator	Action	Dezember
Crash Nitro Kart	Rennspiel	5. Dezember
Mission Impossible	Action	4. Dez.
Mr. Nutz	Jump & Run	2003
Need for Speed Underground	Rennspiel	12. Dezember
Pitfall Harry	Action	3. Quartal
Top Gear Rally	Rennspiel	3.Quartal

CHART ATTACK

Schreibt eine SMS und gewinnt!

Wir verlosen in Kooperation mit Nintendo zwei *Pokémon Rubin* und zwei *Pokémon Saphir* für den GBA sowie drei *Pokémon Rubin & Saphir*-Fanpakete für den Sommer (Tasche, T-Shirt, Mini-Radio, Cap, Schlüsselanhänger, Wasserball, Frisbee und Beach-Tennis-Set).

Und so könnt ihr gewinnen: Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Lesercharts:** Sende uns eine SMS mit dem Text „**NZT Nummer eures Favoriten**“ (Beispiel: Schreibt „NZT 40“, wenn *Zelda: The Wind Waker* euer absoluter Lieblingstitel ist). Für die **Most-Wanted-Charts:** Sende uns eine SMS mit dem Text „**NZW Nummer eures Favoriten**“ (Beispiel: Schreibt „NZW 06“ und wählt somit *Geist* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 661 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 612 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 24. September.

LESER-CHARTS

01 Aggressive Inline
02 Baldur's Gate
03 Blood Omen 2
04 Burnout 2
05 Enter the Matrix
06 Eternal Darkness
07 FIFA Football 2003
08 Hitman 2: Silent Assassin
09 Ikaruga
10 James Bond 007: Nightfire
11 Luigi's Mansion
12 Mario Party 4
13 Medal of Honor: Frontline
14 Metroid Prime
15 Mortal Kombat: Deadly Alliance
16 NBA 2K3
17 Need for Speed: Hot Pursuit 2
18 P.N.03
19 Phantasy Star Online 1 & 2
20 Pikmin
21 Pokémon Rubin & Saphir (GBA)
22 Rayman 3
23 Resident Evil Zero
24 Skies of Arcade Legends
25 Smuggler's Run: Warzones
26 Sonic Mega Collection
27 Spider-Man: The Movie
28 Star Fox Adventures
29 Star Wars Rogue Squadron II
30 Super Mario Sunshine
31 Super Monkey Ball 2
32 Super Smash Bros. Melee
33 TimeSplitters 2
34 Tom Clancy's Splinter Cell
35 Tony Hawk's Pro Skater 4
36 Wario World
37 Wave Race: Blue Storm
38 Yu-Gi-Oh! Worlwide Edition (GBA)
39 Zelda: Ocarina of Time
40 Zelda: The Wind Waker

MOST WANTED

01 1080° Avalanche
02 Beyond Good & Evil
03 Billy Hatcher and the Giant Egg
04 Final Fantasy: Crystal Chronicles
05 F-Zero GX
06 Geist
07 James Bond: Alles oder Nichts
08 Killer 7
09 Mario Kart: Double Dash!!
10 Mario & Luigi (GBA)
11 Medal of Honor: Rising Sun
12 Metal Gear Solid: The Twin Snakes
13 Need for Speed Underground
14 Pikmin 2
15 Pokémon Pinball: Rubin & Saphir (GBA)
16 Prince of Persia: The Sands of Time
17 Resident Evil 4
18 Spinx und die verfluchte Mumie
19 Spider-Man 2: The Movie
20 SSX 3
21 Star Wars III: Rebel Strike
22 Starcraft Ghost
23 Tony Hawk's Underground
24 True Crime: Streets of L.A.
25 Viewtiful Joe

Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	1	The Legend of Zelda: The Wind Waker	GC	95%	4
2.	2	Wario World	GC	87%	3
3.	3	Super Smash Bros. Melee Players Choice	GC	85%	13
4.	WE	Skies of Arcadia Legends	GC	88%	2
5.	10	Burnout 2	GC	89%	4
6.	WE	F1 2002	GC	77%	4
7.	NEU	Knockout Kings 2003	GC	82%	1
8.	WE	Metroid Prime	GC	93%	5
9.	6	Tom Clancy's Splinter Cell	GC	90%	3
10.	5	Enter the Matrix	GC	75%	4

PLATZ 1 (GC): The Legend of Zelda: The Wind Waker

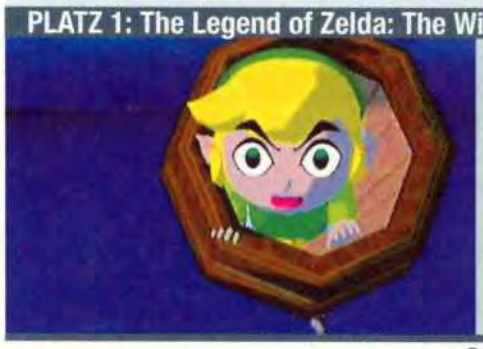
PLATZ 1 (GBA): Pokémon Rubin

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	NEU	Pokémon Rubin	GBA	87%	1
2.	NEU	Pokémon Saphir	GBA	87%	1
3.	3	The Legend of Zelda	GBA	90%	4
4.	2	Donkey Kong Country	GBA	87%	2
5.	5	Dragon Ball Z: Das Erbe von Goku II	GBA	73%	2

Leser-Charts

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	1	The Legend of Zelda: The Wind Waker	GC	95%	4
2.	9	Super Smash Bros. Melee	GC	85%	14
3.	NEU	Skies of Arcadia Legends	GC	88%	1
4.	3	Metroid Prime	GC	94%	5
5.	WE	Starfox Adventures	GC	91%	6
6.	NEU	Burnout 2	GC	89%	1
7.	6	Resident Evil Zero	GC	89%	6
8.	NEU	Tom Clancy's Splinter Cell	GC	90%	1
9.	WE	FIFA Football 2003	GC	84%	6
10.	7	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	GBA	78%	2

PLATZ 1: The Legend of Zelda: The Wind Waker



Sage und schreibe 14 Monate hält sich *Super Smash Bros. Melee* als euer All-Time-Favourite in den Lesercharts. Ob Link das toppen kann, ist fraglich. Schließlich ist der Wiederspielwert bei *SSBM* unschlagbar.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis und SMS-Auswertung

Most Wanted

Platz/Vormonat			System	Hersteller	Monat
1.	1	True Crime: Streets of L.A.	GC	Activision	2
2.	NEU	Viewtiful Joe	GC	Capcom	1
3.	2	Need for Speed: Underground	GC	Electronic Arts	2
4.	4	Final Fantasy: Crystal Chronicles	GC	Nintendo	10
5.	3	Tony Hawk's Underground	GC	Activision	4
6.	WE	Geist	GC	Nintendo	2
7.	NEU	D. H. d. Ringe: Die Rückkehr des Königs	GC	Electronic Arts	1
8.	NEU	Sword of Mana	GBA	Nintendo	1
9.	WE	Pikmin 2	GC	Nintendo	4
10.	6	Prince of Persia	GC	Ubi Soft	3

PLATZ 1: True Crime: Streets of L.A.

Neben *True Crime: Streets of L.A.* hat sich auch *Viewtiful Joe* an die Spitze geboxt. Wie ihr bereits in unserem Import-Test nachlesen konntet, wird sich das Warten mit Sicherheit lohnen! Eine innovative Mischung aus Jump & Run und Beat 'em Up erwartet euch!

Quelle: N-ZONE-Zeugnis und SMS-Auswertung

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Die lang anhaltende Hitze machte auch Hans in seinem Büro zu schaffen. Er war nicht der Einzige mit dem Wunsch nach einer Klimaanlage und tonnenweise Eis.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
WWE Wrestlemania XIX
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Buffy: König Darkhuls Zorn
Nach Redaktionsschluss?
Weiß er die Klimaanlage in seinem Auto zu schätzen. Am liebsten würde er dort bleiben.

FABIAN SLUGA
23, LEITENDER REDAKTEUR

Zählt die Tage, bis er sein neues Auto endlich abholen kann. Ein nigelnagelneuer VW Lupo wird es sein. Zu Fabians Leidwesen hat Volkswagen jedoch Lieferengpässe.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
WWE Wrestlemania XIX
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Golden Sun: Die vergessene Epoche
Nach Redaktionsschluss?
Spitzelt er jedem Lupo, den er auf der Straße sieht, neidisch hinterher. Bald ist er da, Fabian!

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

Katzen sind zäh! Nach einem Sturz ihres tollpatschigen Katers in den zwei Stockwerke tieferen Balkon ihrer Nachbarn konnte Kerstin ihn wohlbehalten wieder in die Arme schließen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Final Fantasy: Crystal Chronicles
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Golden Sun: Die vergessene Epoche
Nach Redaktionsschluss?
Versucht sie ihren Freund davon abzubringen, ihrem Kater als Trost eine Maus mitzubringen.

UDO CRNJAK
25, VOLONTÄR

Wäre während der schweißtreibenden Wochen am liebsten fünfmal am Tag unter die Dusche gesprungen. Am Wochenende wurde das Freibad zu seinem zweiten Wohnsitz.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Soul Calibur 2
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Golden Sun: Die vergessene Epoche
Nach Redaktionsschluss?
Ist es nicht mehr so heiß, wenn er nach Hause geht. Logisch, die Sonne ist ja längst weg.

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

Hat festgestellt, dass man auf Flugreisen prima mit Stewardessen ins Gespräch kommen kann, indem man Kaufempfehlungen zu GBA-Spielen gibt.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Madden NFL 2004
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Mega Man Battle Network 3
Nach Redaktionsschluss?
Rüstet er sich moralisch für die jährliche (schwieger-)mütterliche Besuchswelle.

MATTHIAS SCHÖFFEL
38, DESIGNER

Kommt mit immer interessanteren Hawaiihemd-Variationen auf die Arbeit. So kommt sogar im Büro richtig Urlaubsstimmung auf. Wo bleiben denn die Hula-Hula-Mädels?

Momentanes GC-Lieblingsspiel
World Racing
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Golden Sun: Die vergessene Epoche
Nach Redaktionsschluss?
Genießt er die kleinen Badefreuden am Wochenende mit seiner ganzen Familie.

STEFANIE SÄMANN
24, JUNIOR DESIGNER

Hat sich richtig übel den Hals verrenkt und musste sich den sarkastischen Rat gefallen lassen, dass sie vielleicht weniger telefonieren sollte. Arme Steffi, wird schon wieder.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Soul Calibur 2
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
LEGO Bionicle
Nach Redaktionsschluss?
Lässt sie sich von ihrem Freund massieren und rennt von Orthopäde zu Orthopäde.

FABIAN HÜBNER
18, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

Konnte sich zusammen mit einem PLAYZONE-Kollegen beim Dreh einer *Matrix*-Parodie als Nachwuchs-Tarantino beweisen. Mit Sonnenbrille ist Fabian sogar fast noch cooler als er.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Final Fantasy: Crystal Chronicles
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Our Sun
Nach Redaktionsschluss?
Erweitert er weiterhin sehr fleißig seine DVD-Sammlung. Langsam hat er keinen Platz mehr.

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Konnte sich in seinem zweiwöchigen Urlaub richtig erholen. Das Interessante dabei ist die Frage, wovon er sich eigentlich erholen musste. Nichts für ungut, Yves!

Momentanes GC-Lieblingsspiel
World Racing
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
The Simpsons: Road Rash
Nach Redaktionsschluss?
Kommt er auf die Idee, auf Mercedes-Benz umzusteigen. Sein Golf reicht ihm nicht mehr.

SPIEL DES MONATS

Soul Calibur II

Namco beschert dem GC einen erstklassigen Vertreter des Beat-'em-Up-Genres. Technisch und spielerisch einfach erstklassig.

SEITE 38

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE

Disney's Extreme Skate Adventure 50
Madden NFL 2004 52
Soul Calibur II 42
WWE Wrestlemania XIX 46

IMPORT-TEST

Final Fantasy: Crystal Chronicles 64
Mario Golf: Toadstool Tour 68

GAME BOY ADVANCE

Buffy: König Darkhuls Zorn.....56
Golden Sun: Die vergessene Epoche 54
LEGO Bionicle 57
The Simpsons: Road Rash 58

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

Soul Calibur II

Endlich dürfen sich auch die Europäer **Schwerter, Äxte und Lanzen** um die Ohren hauen.

N-ZONE HIT

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

NOBLE GESTE Der Zahnstocher ist doch etwas zu groß.

NA WARTE! Im Gegenzug sorgt er für fieses Seitenstechen.

HEXENSCHUSS Probleme mit dem Kreuz sollten erst im Alter kommen.

GUTE ABWEHR Da hat Xianghua gerade rechtzeitig ihr Schwert hochbekommen.

Bereits vor vier Ausgaben haben wir für euch die japanische Version des Nachfolgers eines der berühmtesten und besten Prügelspiele aller Zeiten ausführlich vorgestellt. Nun hat es *Soul Calibur II* – löblicherweise, muss man sagen – ziemlich flott in den europäischen Raum geschafft. Klar, dass wir auch die deutsche Variante genau unter die Lupe nehmen. Die Geschichte ist dieselbe geblieben und bietet unterschiedliche Prügelknaben und -mädels auf der Jagd nach dem teuflischen Schwert Soul Edge.

JEDEM DAS SEINE

Das Kämpferfeld ist bunt gemischt und beinhaltet alte Bekannte wie Mitsurugi, Kilik, Voldo, Astaroth, Nightmare oder die ebenso hübsche wie tödliche Ivy. Den Wiederholungstätern wurden neben neuen Outfits, die allesamt sehr schön geworden sind, auch einige neue Moves und Kombos spendiert. *Soul Calibur*-Veteranen bekommen schnell ein Gespür für die neuen Schlag- und Trittkombinationen und führen diese, ebenso wie den Rest des Repertoires des jeweiligen Kämpfers, im Kampf intuitiv aus. Neu hinzugekommen sind Raphael, Talim, Necrid, Charade, Cassandra und Yunsung, von denen nur die ersten drei wirklich neue Kampfstile verwenden. Raphael erweist sich als formidabler Degenmeister, Talim benutzt zwei Ellenbogenklingen und Necrid verwendet – je nach Angriff – eine holografische Waffe eines anderen Kämpfers. Exklusiv auf dem GameCube ist im Übrigen Link, der kleine Held aus den *The Legend of Zelda*-Abenteuern, mit dabei. Optisch und auch hinsichtlich seiner Kampffähigkeit ist er sehr gut gelungen. Als Jugendlicher bzw. junger Erwachsener macht Link eine coole Figur und kann die Gegner mit Schwert, Bogen, Bumerang und Bomben traktieren. Somit fällt die Charakter-Wahl in den sieben Original-Spielmodi – Arcade, Duell, Zeitangriff, Überlebenskampf, Teamkampf, Teamduell und Training – relativ schwer. Parallel dazu stehen die gleichen Unterspielmodi noch in der Bonus-Kategorie zur Verfügung, die sich durch die Auswahlmöglichkeit der im Waffenmeister-Modus freigespielten Waffen und Kampfarenen unterscheidet.

PRÜGELN MIT ROLLENSTIL

Und damit wären wir schon beim eigentlichen Herzstück von *Soul Calibur II*, dem Waffenmeister-Modus. Nach der Auswahl eines Charakters geht man in rollenspielähnlicher Manier auf die Suche nach der teuflischen Klinge Soul Edge. Auf einer Landkarte ist ein großer Kontinent abgebildet, der nach und nach 54 Missionen freigibt. Jede Station wird im Kampf gelöst, wobei sich die Bedingungen der Auseinandersetzungen stetig ändern. Mal könnt ihr dem Gegner nur in der Luft Schaden zufügen oder ihr

JESSAS MARIA Mann, dieser Zweihänder tut bestimmt verdammt weh. Der Typ benötigt sicher einen Sanka.

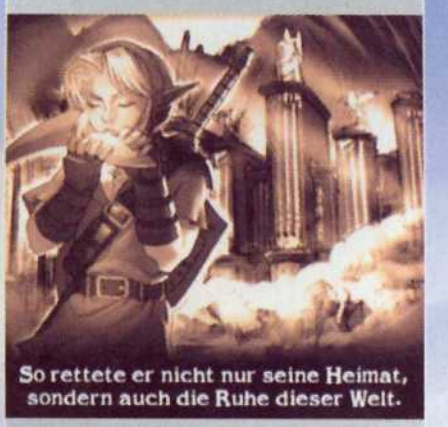
INFO SPECIAL GUEST

Link, der kleine Schläger

Exklusiv auf dem GameCube könnt ihr auch mit dem kleinen Schlitzohr für Kopf- und Gliederschmerzen sorgen.

Über Jahre hinweg war er der nette Held von nebenan und hat bereits mehrere Male Hyrule vor dem Untergang bewahrt. Doch mit der Fortsetzung von *Soul Calibur* haben die genialen Jungs von Namco dem kleinen Link einen dezenten Imagewechsel verpasst. Der Elfenjunge kann jetzt endlich mal so richtig hinlangen und andere vertrimmen, bis der Arzt kommt.

RPG-TOUCH Jede Waffe hat andere Eigenschaften.



So rettete er nicht nur seine Heimat, sondern auch die Ruhe dieser Welt.

HAPPY-END Der tapfere Link hat es mal wieder geschafft.

ACHTUNG Yoshimitsu holt zunächst seinen Säbel raus ...

... dann werden ausreichend Kräfte für eine Attacke gesammelt ...

... bis alles für den mehr als verheerenden Angriff bereit ist und ...

... der Säbel unter wunderschönen Lichteffekten bei Charade einschlägt.

INFO **GEWINNSPIEL SOUL CALIBUR II**

Tolle Preise für Kämpfernaturen

In Zusammenarbeit mit Nintendo und Piggyback verlosen wir einige Preise, bei denen man durchaus zum Beat-'em-Up-Genre wechseln könnte. Macht mit, es lohnt sich! Um teilzunehmen beantwortet uns einfach folgende Frage:

Wie heißt das Schwert, das bei *Soul Calibur II* jeder gewinnen, bzw. finden möchte?

Und das sind die Preise:

1. Preis:
1x Nintendo GameCube + *Soul Calibur II*

2. bis 4. Preis:
je 1x *Soul Calibur II* für den Nintendo GameCube

5. bis 15. Preis:
je 1x *Soul Calibur II*-Lösungsbuch

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, sendet bitte eine **SMS mit dem Text „NZ1 Lösung" (zum Beispiel: „NZ1 Säbel")** an folgende länderspezifische Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 660 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 611 sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte mit dem Lösungswort an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Soul Calibur II, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 8. Oktober.

müsst ihn in einem durch ein Gitter begrenztes Feld gegen die Stäbe drängen und dann vermöbeln. Für jeden Sieg bekommt man Geld und Erfahrungspunkte. Den Schotter kann man in Waffen, alternative Outfits, Bildergalerien oder besondere Modi, wie zum Beispiel das Waffenmuseum, eintauschen. Durch die Jagd nach den Goodies, aber auch durch die schön erzählte Geschichte entsteht eine hohe Langzeitmotivation. Spielerisch kann der Titel zu jedem Zeitpunkt völlig überzeugen.

ANSPRUCH GLEICH NULL?
Die Kontrolle der Charaktere, sowohl hinsichtlich der Kollisionsabfrage als auch der Durchführung der Kombinationen, ist wirklich vorbildlich. Kritisch zu vermerken ist jedoch die Tatsache, dass selbst blutige Anfänger durch wildes Knöpfchen-Gedrücke schon mal einen Vollprofi niedermachen können. Aber ehrlich gesagt ist eine schnelle Eingängigkeit der Steuerung für jedermann wünschenswerter als eine stundenlange Eingewöhnungszeit und Herumprobieren wie bei anderen Titeln. Technisch haben die Jungs von Namco saubere Arbeit geleistet. Grafisch macht alles – die Charaktere, Kampfarenen, einfach die gesamte Präsentation des Titels – einen sehr guten Eindruck. Musikalisch können die eher klassisch angehauchten Stücke das klirrende Treiben perfekt anheizen und passen super zu den jeweiligen Hintergründen. Das deutsche *Soul Calibur II* hat außerdem einiges mehr zu bieten als die japanische Version. Zum einen können drei zusätzliche Charaktere – Assassin, Berserker und Lizardman – ausgewählt werden und zum anderen werden im Waffenmeister-Modus die Eigenschaften mitsamt Erklärung der gekauften Waffen angezeigt. Somit bleibt eigentlich nur noch zu sagen, dass jeder Prügelfan selber schuld ist, wenn er sich diese Software-Perle nicht holt. Ein Pflichtkauf!

UDO CRNJAK

Soul Calibur II gegen den Rest der Welt!

Wir verglichen für euch *Soul Calibur II* mit *Super Smash Brothers Melee* und *Mortal Kombat: Deadly Alliance* bis in allerletzte Detail. Das kam dabei heraus.

SOUL CALIBUR 2

FEATURES ★★★★★

Kämpfer:
23, davon 8 freispielbar

Waffen:
Ja. Jeder Kämpfer hat eine Waffe mit entsprechendem Kampfstil.

Spielmodi:
15, unterteilt in Original und Bonus plus Waffenmeister-Modus.

Steuerung:
Sehr präzise, eingängig und schnell zu erlernen. Die Vielzahl an Schlag- und Trittkombinationen sorgt nach gewisser Zeit für taktische und anspruchsvolle Keilereien.

Specials:
12 zusätzliche Waffen und 1 Alternativ-Kostüm pro Kämpfer. 5 freispielbare Kampfarenen. Bilder-Galerien, Abspänne, Kampfvorführungen und eine Waffen-Galerie stehen nach einiger Anstrengung ebenfalls bereit.

Party-Tauglichkeit:
Mit *SCII*-erfahrenen Freunden lassen sich coole Turniere und Kämpfe veranstalten.

Eignung/Zielgruppe:
Für Fans des Vorgängers ein Muss. Aufgrund der USK-Beschränkung ab 16 Jahren nicht für ganz junge Spieler geeignet.

TECHNIK ★★★★★

Grafik:
Sehr detaillierte Charaktere und wunderschöne Kampfarenen machen das Spiel zu einer Augenweide. Ausgefeilte Lichteffekte runden die Kämpfe optisch sehr gut ab.

Sound:
Sehr gute, klassisch angehauchte Stücke ertönen in feinem Dolby-Pro-Logic-2-Surround-Sound. Die Effekte passen zudem sehr gut zu den Schwertkämpfen.

Ladezeiten:
Sehr kurz gehalten. Mit durchschnittlich fünf Sekunden sind sie kaum spürbar.

Präsentation:
Die Menüführung ist sehr übersichtlich und lässt keine Fragen offen. Der Waffenmeister-Modus lässt durch die schön gestaltete Karte und die umfangreiche Geschichte ein gewisses Rollenspiel-Flair aufkommen.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

S. SMASH BROTHERS MELEE

FEATURES ★★★★★

Kämpfer:
25, davon 11 freispielbar

Waffen:
Ja. Es existieren 30 Gegenstände, von denen 20 als Waffen einsetzbar sind.

Spielmodi:
7, unterteilt in vier Einspieler- und drei Mehrspielermodi.

Steuerung:
Die wenigen Kombos der Spielcharaktere sind leicht und schnell zu beherrschen. In Mehrspieler-Duellen macht sich aber aufgrund der mangelnden Übersichtlichkeit Chaos breit.

Specials:
Unglaubliche 290 Trophäen und 11 zusätzliche Kampfarenen können erspielt werden. Das Freispielen ist auch zu zweit, zu dritt oder zu viert möglich, was es auf jeden Fall spaßiger macht.

Party-Tauglichkeit:
Besonders zu viert hat das Spiel ein unglaubliches Potenzial. Der perfekte Party-Hit.

Eignung/Zielgruppe:
Fans des N64-Prequels werden nicht enttäuscht. Ohne bestehende Altersbeschränkung für Jung und Alt geeignet.

TECHNIK ★★★★½

Grafik:
Die unvergleichlichen Charaktere wurden detailliert und hübsch gestaltet. Viele Details und Abwechslungsreichtum in den Kampfarenen wissen außerdem sehr zu gefallen.

Sound:
Eine Zusammenstellung von vielen alten Klassikern der *Zelda*-, *Mario*- oder *F-Zero*-Reihe ertönen im tollen orchestralen Sound. Auch die Soundeffekte passen sehr gut.

Ladezeiten:
Auch hier sind die Ladezeiten mit maximal 8 Sekunden sehr kurz gehalten.

Präsentation:
Die Menüführung ist sehr übersichtlich und einfach gehalten. Vor jedem Kampf werden die Arenen spektakulär vorgestellt. Alle freigespielten Trophäen und Extras lassen sich sehr ausführlich begutachten.

GESAMTWERTUNG ★★★★★½

MK: DEADLY ALLIANCE

FEATURES ★★★½★

Kämpfer:
23, davon 11 freispielbar

Waffen:
Jeder Kämpfer benutzt drei Kampfstile. Einer davon mit Waffe.

Spielmodi:
4, darunter der Konquest- und der Trainings-Modus, die fast identisch sind.

Steuerung:
Anfangs ist die Steuerung noch etwas gewöhnungsbedürftig. Nach einiger Zeit sind lange Kombos und der fliegende Wechsel zwischen den drei Kampfstilen kein Problem.

Specials:
In der Krypta lassen sich die Inhalte von 676 Särgen mithilfe von farbigen Münzen kaufen. Darunter befinden sich neue Charaktere, Kampfarenen, Bildergalerien und Videos. Sogar ein Comic-Buch ist dabei.

Party-Tauglichkeit:
Mit nur einem Mehrspielermodus hat das Spiel nur begrenzte Party-Tauglichkeit.

Eignung/Zielgruppe:
Die USK-Einstufung ab 18 Jahren macht das stellenweise recht brutale Spiel nur für ein erwachsenes Publikum zugänglich.

TECHNIK ★★★½★

Grafik:
Nicht ganz die Klasse der anderen beiden. Trotzdem gefallen die Kampfarenen durch eine fantasievolle Gestaltung und die Kämpfer durch flüssige Animationen.

Sound:
Hier bekommt man nicht gerade Chartbreaker zu hören. Trotzdem fallen die Stücke nicht negativ auf. Das Kampfgeschrei der Akteure ist teilweise etwas unpassend und störend.

Ladezeiten:
Kurze Ladezeiten von maximal 8 Sekunden fallen auch bei *Mortal Kombat* kaum auf.

Präsentation:
Mortal Kombat-typisch ist alles sehr düster gehalten. Man sieht auf einen Blick, dass das Spiel für eine ältere Zielgruppe konzipiert wurde. Die freigespielten Extras lassen sich wohl geordnet einsehen und bewundern.

GESAMTWERTUNG ★★★½★

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAME CUBE

Umfang:	23 Kämpfer
Ladezeit:	5 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★★
GESAMT:	★★★

PLAYSTATION 2

Umfang:	23 Kämpfer
Ladezeit:	8 Sekunden
Sound:	Dolby Surround
Grafik:	★★½
GESAMT:	★★½

XBOX

Umfang:	23 Kämpfer
Ladezeit:	5 Sekunden
Sound:	Dolby Digital 5.1
Grafik:	★★★
GESAMT:	★★★

FAZIT: Inhaltlich sind alle Versionen gleich. Einzig und allein technisch ist die PS2-Version die schwächste.

MEIN FAZIT: SUPER

Udo Crnjak
vergöttert dieses Spiel.

Die dt. Version von *Soul Calibur II* ist wirklich sehr gut gelungen. Der vorbildliche 60-Hertz-Modus und die drei zusätzlichen Kämpfer sind der Grund für die leicht erhöhte Wertung. An der Spielbarkeit hat sich – einerseits zum Glück, andererseits auch zu unserem Leidwesen – nichts geändert. Blutigen Anfängern gelingt es nach wie vor, sogar Vollprofis durch wildes Knöpfchen-Gedrücke zu schlagen. Doch das lässt sich angesichts des großen Umfanges, der optischen Brillanz und der tollen Präsentation verschmerzen.

MEIN FAZIT: SUPER

Fabian Sluga
ist im Prügel-Fieber.

Ich kann Udo nur voll und ganz zustimmen. Endlich erhalten auch GameCube-Fans ein herausragendes Spiel, das Vergleiche mit *Tekken* auf der PlayStation 2 oder *Dead or Alive 3* für die Xbox nicht scheuen muss. Der gigantische Umfang, die tadellose Spielbarkeit und die tolle Grafik sprechen für sich. Nur mehr Interaktivität in den Levels fehlt.

TEST: SOUL CALIBUR II

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Namco
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic 2

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler: **1-2**	USK-Freigabe: **Ab 16 Jahren**
Termin: **26. September**	Preis: **Ca. € 60,-**

- **Optisch brillant**
- **Überragende Spielbarkeit**
- **Großer Umfang**
- **3 zusätzliche Kämpfer**

MULTIPLAYER

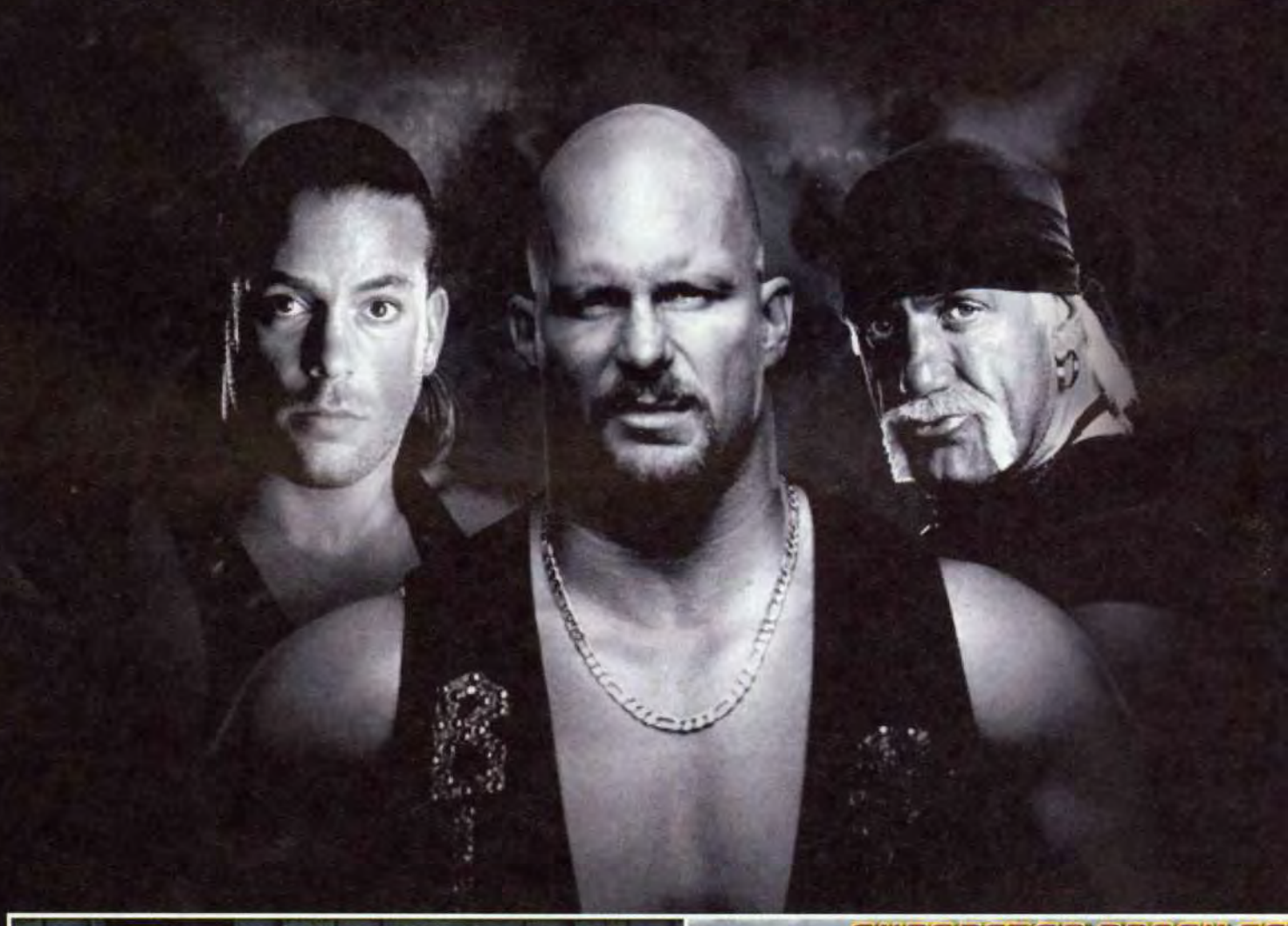
GRAFIK	SOUND		EINZEL
90%	89%	**90%**	90%

„Ein umwerfendes Beat 'em Up mit toller Ausstattung und exzellenter Technik. Ein Pflichtkauf!"

WWE Wrestlemania XIX

THQ versucht, das **Show-Spektakel** vom letzten Jahr zu toppen. Und das scheint gelungen zu sein.

THQ hat sich mit dem neuesten Teil richtig Mühe gegeben. Kein Wunder, haben bei dem Titel doch sowohl Entwickler, die an *WWF No Mercy* mitgewirkt haben, als auch Programmierer, die *WWE Smackdown* oder *WWE Wrestlemania X8* aus dem Boden gestampft haben, geschuftet. Nach Beginn des Spiels bekommt der Spieler die Möglichkeit, sich zwischen King of the Ring, Exhibition, Revenge, Shopzone, Create A Superstar, Superstar Profiles und dem Tutorial zu entscheiden. Das Tutorial bietet eine gute Möglichkeit für alle Neulinge, aber auch für Kenner des Sports, sich mit der Steuerung und den vielen Ak-



INFO **REVENGE-MODUS**

Die Sache mit der Geschichte

Der Story-Modus erzählt eine Geschichte von zuckersüßer Rache.

Vince McMahon ist für euren Rausschmiss bei der WWE verantwortlich und soll nun dafür büßen. Hat man sich anfangs für einen Wrestler entschieden, geht die Jagd auch schon los. Eingeleitet wird das ganze von einer eher mittelmäßigen FMV-Sequenz. In vier Gebieten muss man alles tun, was Vince so richtig wehtut. Hindert zum Beispiel Bauarbeiter daran, ein Gebäude niederzureißen, damit er sich einen neuen Komplex hinstellen kann. Oder zerstört sein Auto, indem ihr seine Handlanger als humanoide Abrissbirne benutzt.

UND ABFLUG Kein Gegner darf auf den Plattformen bleiben.

SHOPPING Hier muss man seine Rache-Partnerin befreien.

TUTORIAL Al Snow erklärt euch die Steuerung und hält sogar selber als Versuchskaninchen für euch her.

ALTER SACK Wer wissensdurstig ist, kann sich auch sämtliche Daten aller Wrestlingstars anschauen.

MACH DICH BEREIT
Gleich folgt ein fetter Special-Move.

tionsmöglichkeiten vertraut zu machen. Man wird von keinem Geringeren als Al Snow in das Einmaleins des Wrestlings eingeführt. In den insgesamt 114 Einheiten bleiben keine Fragen offen. Somit ist man für alle Kämpfe und Racheakte gerüstet, die da kommen mögen.

RACHE UNTER WRESTLERN

Beim Revenge-Modus (siehe Extrakasten) geht es darum, an Vince McMahon Rache zu üben, bis schließlich alles in der Begegnung bei der Wrestlemania gipfelt, wo man McMahon endgültig zeigen kann, wo der Hammer hängt. An und für sich ist dieser Spielmodus recht gut in Szene gesetzt. Das Einzige, was stört, sind die ab und an auftretenden unfairen Situationen. Es kommt schon mal vor, dass man von Gegnern umringt ist und von allen Seiten eins über die Rübe bekommt. Auch funktioniert die Koordination zwischen Spielfigur und Umgebung nicht immer hundertprozentig. Man ist zum Beispiel des Öfteren zwischen einem am Boden liegenden Gegner und einem Vorsprung gefangen und kommt einfach nicht los. Für erledigte Aufgaben und für sämtliche Moves, die während der Missionen ausgeführt wurden, bekommt man bare Münze gutgeschrieben. Die Shopzone ist der perfekte Ort, um sein sauer erprügeltes Geld in vielerlei Sachen zu investieren. Es warten zum Beispiel diverse Frisuren, Oberteile, Hosen oder Helme darauf, gekauft zu werden. Aber auch viele Entrance-Animationen und -Effekte, Standard-Moves sowie wrestlercharakteristische Moves lassen sich käuflich erwerben. Und schließlich gibt es zusätzlich noch einige Waffen und Ability-Punkte, die beim Editieren einer Figur sehr hilfreich sind.

WIR BASTELN UNS EINEN SUPERSTAR

Im Create-A-Superstar-Modus kann man sich seinen ganz persönlichen Wrestling-

KORKENZIEHER Ich will gar nicht wissen, was der Undertaker gleich als Nächstes mit diesem armen Tropf tut. Bestimmt was ganz Übles.

INTERVIEW MIT JOSH MILLER

Leser fragen, Entwickler antworten!

Wir haben euch im Forum auf www.n-zone.de die Möglichkeit gegeben, Fragen zu *Wrestlemania XIX* zu stellen. Die rege Teilnahme hat uns wirklich überrascht. Im Folgenden könnt ihr lesen, was Josh Miller, Assistent Producer bei THQ, geantwortet hat.

kobi87: Ist der Editor so umfangreich, dass man fehlende oder neu hinzugekommene Wrestler auch nachmachen kann?
Josh Miller: Unser Create-A-Wrestler-Modus ist in der Tat umfangreich. Wenn man kreativ genug ist, findet man vielleicht einen Weg, um fehlende oder neue Wrestler zu erstellen.

Mysterio_Madness_Man: Wie wird der Story-Modus aussehen?
Josh Miller: Unsere Version des Story-Modus – der Revenge-Modus – ist anders als andere Story-Modi, die man in anderen Wrestling-Spielen gesehen hat. Während dieses Modus wird der Spieler mit vielen Aufgaben konfrontiert, um an den Mann heranzukommen, der deren Karriere ruiniert hat – Vince McMahon. In einem Level muss man seine Handlanger von einem Gebäude stoßen. Ein anderes Mal muss man das Auto von Vince zerstören, indem man seine Schergen als menschliche Abrissbirne missbraucht. Übergeordnet ist allerdings, dass jede Umgebung seine individuellen Interaktionsmöglichkeiten bietet. Man ist in der Lage auf alles zu springen, zu klettern oder von dort herunterzuspringen.

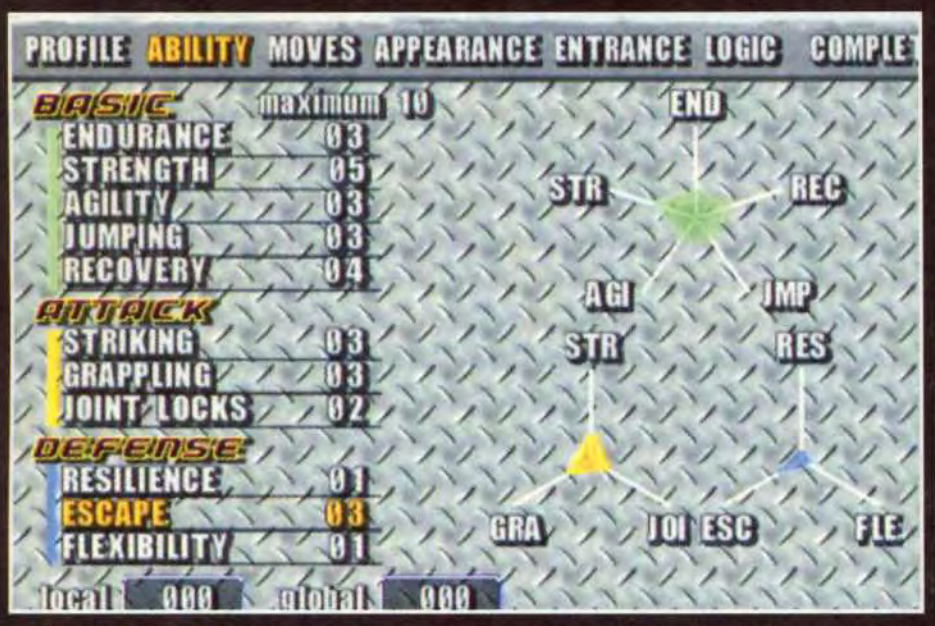
WHEEZY: Wird man durch Submission-Moves aufgeben können – war beim Vorgänger leider nicht möglich?
Josh Miller: Man kann dieses Mal definitiv ein Match durch einen Submission-Move gewinnen. Wir haben ein neues ortsabhängiges Schadenssystem eingebaut. Je mehr man ein bestimmtes Körperteil eines Gegners attackiert, desto mehr leidet es auch unter den Attacken. Versetzt man beispielsweise dem Kopf wiederholt Schläge, fängt der Widersacher an, ihn sich schmerzverzerrt zu halten.

WHEEZY: Wie viele Moves wird ein Wrestler ungefähr ausführen können?
Josh Miller: Wir haben ein neues Grappling-System entwickelt, das die Anzahl an durchführbaren Moves jedes Superstars erhöht hat. Man kann jetzt leichte und schwere Gapples durchführen. Wird ein Gegner von vorne gegriffen, hat man zehn verschiedene Möglichkeiten, einen Move zu performen – jeweils vier Analog-Stick-Richtungen und die Neutralstellung. Und diese umfassen noch nicht die Gapple-Strikes. Dasselbe gilt für Griffe von hinten. Es gibt aber noch viele andere Situationen, in denen die Move-Vielfalt auffällt. Der Gegner liegt auf dem Boden – mit dem Gesicht nach oben/unten, oberer/unterer Teil des Körpers –, Attacken nach einem Irish Whip, Griffe und Schläge in der Ecke, zwei Wrestler greifen zusammen an oder während der Durchführung eines Finishing Move. Wie man sehen kann, gibt es tonnenweise Moves.

amigo: Wird das Spiel mehr simulationslastig oder arcadelastig sein?
Josh Miller: Das Spiel ist definitiv mehr als Simulation zu sehen. Wir haben versucht, das Gefühl und den Look der WWE wiederzugeben, genau wie die spektakulären Moves der Superstars.

amigo: Wird es diesmal auch Videosequenzen geben?
Josh Miller: FMV-Sequenzen werden permanent im Revenge-Modus verwendet. Zur Einleitung und Weiterführung der Geschichte.

Pokamonnsault: Wird es bei *Wrestlemania XIX* wieder eine Replay-Funktion geben?
Josh Miller: Ja, es wird eine geben. Besonders spektakuläre Moves oder Finishing-Moves werden hauptsächlich von der Wiederholung eingefangen und während der Kämpfe gezeigt.



EIGENKREATION Der Editor bietet viel mehr Möglichkeiten, als noch bei Wrestlemania X8. Hier kann man sich richtig lange austoben.

GLEICH HAB ICH'S Solange der Gegner am Boden liegt, kann eigentlich gar nichts passieren, oder?! Naja, hoffen wir es zumindest einmal.

GRAFIKFEHLER Na da stimmt aber etwas nicht so ganz. Für die Beseitigung solcher Feinheiten war anscheinend keine Zeit mehr.

Star zusammenbasteln. Damit kann man wirklich sehr viel Zeit verbringen, da die Entwickler einem jede nur erdenkliche Möglichkeit geben, seinen Charakter zu erstellen – angefangen von der Gut-oder-Böse-Entscheidung bis hin zu den Animationen während des Betretens des Ringes. Auch die Entrance-Animation lässt sich komplett mit Musik, Effekten und allem, was sonst noch dazugehört, erstellen. Sollte ein bestimmter Wrestler, den man unbedingt haben will also nicht im Spiel dabei sein, kann man ihn einfach selber kreieren. Aber auch die bereits vorhandenen Charaktere lassen sich problemlos bearbeiten. Hier kann man die Gesinnung – gut oder böse – einstellen und auch die Moves können überarbeitet werden. Hat man seinen Wunschcharakter dann endlich auf dem Bildschirm fertig gestellt, kann man sich im Exhibition-Modus entweder alleine oder mit bis zu vier Kumpels in einer Vielzahl an Spielmodi klopfen. Es stehen Single-Match, Tag Team, Tripple Threat, Fatal Four Way, Handicap, Royal Rumble und die Revenge Stages zur Verfügung. Letztere Variante lässt sich aber erst auswählen, wenn man eine der Umgebungen im Revenge-Modus komplett gemeistert hat. Ihr seht also, dass Wrestling-Fans wirklich sehr viel Raum haben, um den wahren Wohnzimmer-Champion zu ermitteln. Wer aber lieber auf die Jagd nach dem Champion-Gürtel gehen will, kann dies im King-of-the-Ring-Modus zur Genüge tun. Leider lässt sich nur in diesem Spielmodus um den heißbegehrten Gürtel spielen.

MISSION GEGLÜCKT?

Wie bereits erwähnt, ist die Präsentation im Revenge-Modus nicht so spektakulär. Ganz im Gegensatz zu den Ring-Matches. Jeder Kämpfer kommt mit seiner eigenen Show und unter tosendem Beifall in den Ring. Leider sind die Entrance-Animationen zwischendurch auffällig stotternd, was einen unfertigen Eindruck hinterlässt. Allgemein sind die Grafik und die gesamte Präsentation im Vergleich zum Vorgänger schon verbessert worden. Die Spielermodelle können mit allen für sie charakteristischen Details, wie Tätowierungen, Kopfbändern, weiten Ausschnitten (ähem ...), aufwarten. Besonders gut gefällt uns die tolle Replay-Funktion, die selbstständig spektakuläre Griffe oder Würfe aus mehreren Blickwinkeln zeigt. Auch das Zuschauerverhalten ist weitaus lebendiger ausgefallen. Die Revenge-Arenen sind zwar um ein Vielfaches weitläufiger als der Ring, nur bleibt hier gelegentlich die Übersicht auf der Strecke – vor allem, wenn die Kamera extrem weit herauszoomt. Spielen lässt sich das neue *Wrestlemania* sehr intuitiv. Na ja, THQ hat zwar keinen Meilenstein der Wrestling-Spielegeschichte auf die Beine gestellt, aber besser als der Vorgänger ist *WWE Wrestlemania XIX* allemal geworden.

UDO CRNJAK

CHAOS IM RING Zu viert macht das Game noch eine Ecke mehr Spaß. Hier spielt der Titel seine wirkliche spielerische Stärke aus.

DU HAST DA WAS IM GESICHT Die eingestreuten Wiederholungen zeigen besonders heftige Aktionen, wie diesen Nasenbeinbruch, noch einmal ganz nah.

DETAIL-CHECK **WRESTLEMANIA XIX**

Zurück an der Spitze?

Ist es nun besser als der Vorgänger, oder doch nicht?

WWE WRESTLEMANIA XIX

FEATURES ★★★★½

Kämpfer:
45 plus 20 Bosse freispielbar

Waffen:
Ja. Auch in der Shopzone zu kaufen.

Spielmodi:
Tutorial, Create A Superstar, Revenge, Shopzone, King of the Ring, Exhibition

Steuerung:
Manchmal etwas konfus, aber schnell zu erlernen und intuitiv durchführbar. Im Revenge-Modus einige Unstimmigkeiten.

Titelverteidigung:
Nur bei King of the Ring möglich. Bei Single und Tag Team, jeweils zwei Varianten.

Submission-Aufgabe:
Ist möglich

TECHNIK ★★★½★

Grafik:
Gut modellierte Charaktere mit vielen Details. Oft Clipping-Fehler und teilweise abgehackte, stotternde Animationen.

Sound:
Krachende Kampfgeräusche. Das Publikum reagiert schön dynamisch. Gute Soundtracks. Der Menüsound nervt ein wenig.

Ladezeiten:
Weder positiv noch negativ auffallend

Präsentation:
Übersichtliche Menüführung. Das Tutorial ist schön in Szene gesetzt worden. Die allgemeine Präsentation ist pompöser als beim Vorgänger.

GESAMTWERTUNG
★★★★½

WWE WRESTLEMANIA X8

FEATURES ★★★★★

Kämpfer:
36 plus sechs freispielbar

Waffen:
Ja. Stühle, Tische, Leitern und andere.

Spielmodi:
Exhibition, Path of a Champion, Battle for the Belts, Create A Superstar

Steuerung:
Gut umgesetzt, aber nicht ganz so intuitiv wie bei *WWE XIX*. Die Gegnerwahl über den C-Stick ist etwas zu umständlich.

Titelverteidigung:
Bei Path of a Champion kann man 6 Gürtel und bei Battle for the Belts über 40 gewinnen.

Submission-Aufgabe:
Ist nicht möglich

TECHNIK ★★★½★

Grafik:
Abgehackte Animationen. Die Charaktere sind mittelmäßig modelliert und es treten oft Clipping-Fehler auf.

Sound:
Durchweg mittelmäßig. Ebenfalls nervende Menüsounds. Das Publikum verhält sich eher zurückhaltend und unspektakulär.

Ladezeiten:
Sind im unauffälligen Rahmen

Präsentation:
Übersichtliche Menüführung. Das Kampfgeschehen hätte durchaus spektakulärer ausfallen können. Enttäuschende Entrances.

GESAMTWERTUNG
★★★½★

TEST

WWE WRESTLEMANIA XIX

Genre:	Wrestling
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Yuke's
Speichern:	20 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.thq.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **September**	Preis **Ca. €40,-**

- ⊕ Coole Präsentation
- ⊕ Hübsche Replay-Funktion
- ⊖ Viele Clipping-Fehler
- ⊖ Teilweise abgehackte Animationen

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
76%	75%	**83%**	80%

„Auf jeden Fall **besser als der Vorgänger**. Trotzdem immer noch mit einigen unnötigen Fehlern."

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak
will den Gürtel.

Ich muss ehrlich gestehen, dass ich mit Wrestling-Spielen eigentlich nichts am Hut habe. Aber das neue *WWE Wrestlemania XIX* konnte mich durchaus unterhalten. Die Ringkämpfe sind, dank der deutlich verbesserten Präsentation und Entrances, wesentlich spektakulärer als beim Vorgänger ausgefallen. Auch der Revenge-Modus kann durchaus überzeugen, auch wenn ich in einigen Situationen am liebsten meinen Controller aus dem Fenster geworfen hätte. Hier hätte etwas mehr Feinschliff mit Sicherheit gut getan. Besonders cool ist die Replay-Funktion geworden. Egal ob toller Wurf oder ein blutiger Nasenbeinbruch, die Inszenierung passt sehr gut.

SEIT ÜBER 10 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

WWW.GAMESTOREWORLD.DE

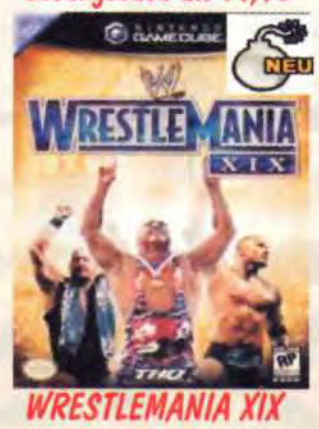
LADEN neue Adresse 45127 Essen City HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
TEL.0201-777225 nähe IKEA/CONRAD
Ladenpreise können abweichen

TOPAKTION GÜLTIG BIS ENDE SEPTEMBER
JETZT DIE TOPHITS HERBST/WINTER PER VORKASSE VORBESTELLEN
UND NUR 1,00 EURO VERSANDKOSTEN BEZAHLEN !!!

SOUL CALIBUR 2 54,95
Lösungsbuch dt. 14,95

DEAD TO RIGHTS
PAL-UNCUT 59,95

FREEDOM FIGHTERS
deutsch 54,95


WRESTLEMANIA XIX
deutsch 39,95

F-ZERO GX
deutsch 54,95
OKTOBER / VORB.

TRUE CRIME L.A. PALuncut
OKTOBER - VORBESTELLEN

REBEL STRIKE
Okt. /Vorbestellen

HUNTER PAL 57,95

Sphinx
deutsch Sept.

P.N 03
deutsch 57,95

R.F. 2 dt. 49,95
PALuncut 54,95

MARIO KART
Nov./ Vorbestellen

NHL 2004
dt.54,95

Billy Hatcher
OKT. /PAL

XIII dt.
Okt. / Vorbestellen

NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER , BESSER
Wir liefern per Vorkasse nur 2,00 oder Nachnahme 4,00+2,00 NNGebühr
Wir liefern auch direkt zu Ihrem Arbeitsplatz oder zur Oma !!!

GAMECUBE TOPHITS

Burnout 2 dt.	57,95
Buffy -Chaos Bleeds PAL	57,95
BARBARIAN dt.	Okt.
Balduars Gate dt.	54,95
DEF JAM Vendetta dt.	54,95
DRAGON BALL Z dt.	Sept.
FIFA 2004 dt.	Okt.
Harvest Moon dt.	Okt.
HITMAN 2 dt.(18)	57,95
IKARUGA dt.	49,95
MortalKombat5dt.(18)	59,95
MERCEDES RACER dt.	57,95
Phantasy Star On.1+2	57,95
Skies of Arcadia dt.	49,95
Splinter Cell dt.	57,95
T.Woods 2004 dt.	54,95
WARIO WORLD dt.	54,95
XGRA dt.	57,95

ZUBEHÖR

Action Replay dt.	39,95
FREELOADER	19,95
MEMORY 251 org.	29,95
MEMORY 1019 Bigben	29,95
Memory 59	9,95
PAD org.	29,95
PAD BigBen	14,95
RGB Kabel	9,95

TIPS DES MONATS
RESIDENT EVIL (18)PAL 29,95
RESIDENT E. ZERO PAL 29,95
weiter RE-Teile lieferbar

GAMEBOY ADVANCE

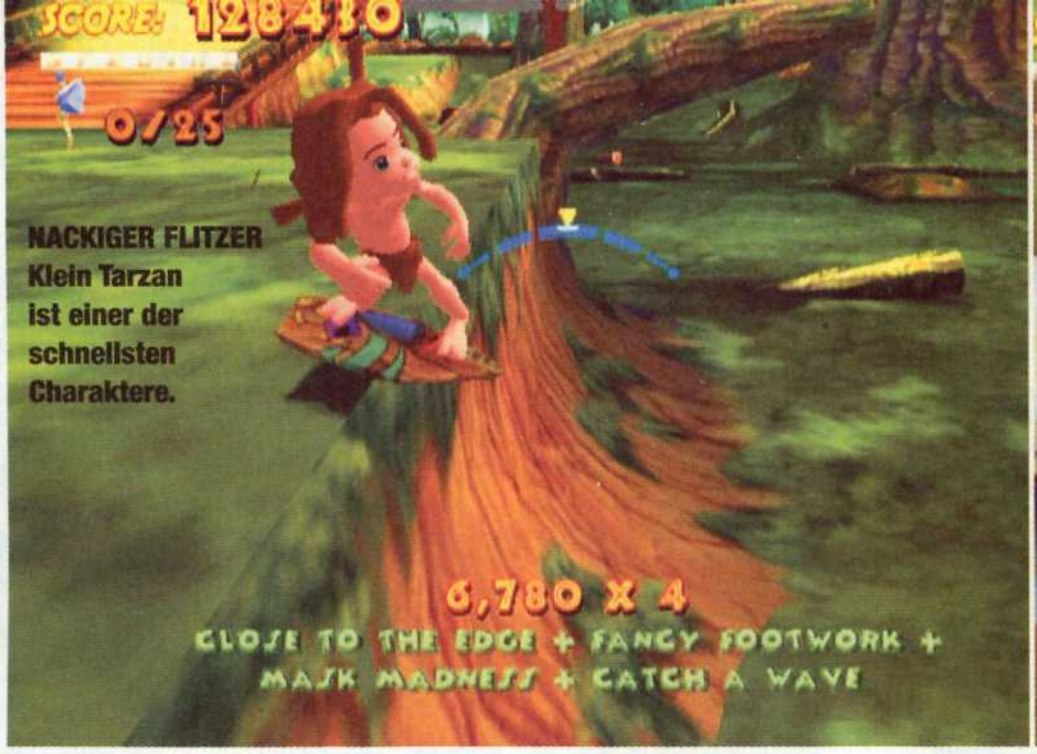
Gameboy Player dt.	59,95
Advance Wars2 dt.Okt.	44,95
Pokemon Saphir dt.	44,95
Pokemon Rubin dt.	44,95
Golden Sun 2 dt.	44,95
Hamtaro dt.	39,95
Yu-Gi-Oh dt.	44,95

GC PREISHITS

007 NIGHTFIRE dt.	29,95
Eternal Darkness dt.	29,95
FIFA 2003 dt.	29,95
Ghost Recon PAL	39,95
Luigis Mansion dt.	29,95
Medal of Honor Front.dt.	29,95
Metroid Prime dt.	49,95
PIKMIN dt.	29,95
Smash Bros Mel. dt.	29,95
StarWars Rog.Leader dt.	29,95
StarWars Jedi Outcast	29,95
Super Mario S. dt.	44,95
Time Splitters 2 dt.	29,95
TUROK Evol. PALuncut	24,95

ZELDA + BONUS + LÖSUNGSB
nur 64,95
WIR FÜHREN AUCH ALLE
GAMES FÜR XBOX + PS2

Telefonische Bestellannahme: 0201 / 777235
Versandkosten 4,00 EURO zzgl (2,00)NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
NEU: KOSTENLOSER LIEFERSERVICE IM GEBIET ESSEN/RATINGEN Demnächst in DÜSSELDORF
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zeglis GbR
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!



Disney's Extreme Skate Adventure

Die **Disney-Bande** auf den Spuren von Tony Hawk.

Lizenzierte Disney-Games waren in der jüngsten Vergangenheit ja nicht gerade die absoluten Reißer. Umso überraschter waren wir, als die Testversion zu *Disney's Extreme Skate Adventure* bei uns eintrudelte. Activision schnappte sich nämlich nicht nur die nötigen Lizenzen von Disney, sondern – man höre und staune – auch die astreine *Tony Hawk 4*-Engine. Statt normalen Skatern steuert ihr in Activisions Comic-Parade Filmhelden wie Timon & Pumbaa, den Space-Ranger Buzz Lightyear oder Woody, den unerschrockenen Cowboy. Die Disney-Truppe fährt natürlich nicht auf normalen Skateboards, sondern bewegt sich auf Unterlagen wie Bambus-

BUZZ LIGHTYEAR Den witzigen Space-Ranger aus Toy Story kennt fast jeder.

PIZZA PLANET Nicht nur in diesem Level erwarten euch mega-viele Grindmöglichkeiten.

GELENKIGER AFFE Handplants sind Rafikis Spezialität.

flößen oder auch Bratpfannen. Anfangs waren wir zwar noch etwas skeptisch, aber als wir die Stars aus *Der König der Löwen*, Disney's *Tarzan* und *Toy Story 2* das erste Mal in Action zu Gesicht bekamen, lösten sich unsere Bedenken ganz schnell in Luft auf.

KINDERLEICHTE STEUERUNG

Die abgefahrenen Tricks, die man in *Tony Hawk 4* zum Besten geben konnte, wurden nämlich 1:1 übernommen. Die Steuerung ist nach wie vor so intuitiv und genial wie bei unserer aktuellen Trendsport-Referenz. Das Halten der Balance hingegen haben die Entwickler etwas vereinfacht und auch die knochenbrecherischen Landungen können leichter vermieden werden. Durch die insgesamt zehn quietschbunten Levels, die den Original-Filmschauplätzen nachempfunden wurden, dürft ihr die ulkigen Comichelden steuern. Die Areale wurden allesamt unglaublich abwechslungsreich und vor allem riesengroß gestaltet. Wie bei *Tony Hawk 4* gilt es, in jedem Level 16 Challenges zu erfüllen, um den nächsten Level freizuschalten. Neben dem Sammeln der berühmten S-K-A-T-E-Buchstaben dürft ihr z. B. in einer *Toy Story* nachempfundenen Snackbar aufgestellte Arcade-Games zum Laufen bringen, auf monströsen Dominosteinen grinden oder etwa in der Ecke liegende Comics als Halfpipe verwenden. Und das macht wirklich mordsmäßig Spaß! Die Challenges sind natürlich allesamt witziger als in *Tony Hawk 4*. Zudem sind die Animationen der knuddeligen Disney-Stars ultrakomisch. Timon und Pumbaa gemeinsam auf einem Board sehen einfach zum Brüllen aus. Timon reitet dabei nämlich auf Pumbaa und gibt durch heftiges Zerren an den Ohren seines schwerfälligen Kumpels herrisch die Richtung an. Während ihr skatet, könnt ihr natürlich auch die Kamera mit dem C-Stick beliebig justieren, um die Umgebungen noch genauer zu betrachten und Ausschau nach der nächsten Herausforderung zu halten. Wer also eine witzige Alternative zu *THPS 4* sucht, sollte auf dieses Spiel auf jeden Fall einen Blick werfen. Es lohnt sich!

KERSTIN SPRINGER

DETAIL-CHECK | **DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE**

Disney's Skater gegen die Legende Tony Hawk.

Inwieweit können die knuddeligen Disney-Helden mit dem berühmten Profi mithalten? Wir verraten es euch!

EXTREME SKATE ADVENTURE	TONY HAWK'S PRO SKATER 4
SPIELCHARAKTERE Timon & Pumbaa, Tantor, Rafiki, Simba, Woody, Jessy, Buzz Lightyear, Tarzan sowie zehn freischaltbare Kids.	**SPIELCHARAKTERE** Neben dem berühmten Tony Hawk höchstpersönlich noch 13 weitere legendäre Profi-Skater.
SKATEREIGENSCHAFTEN Ollie, Speed, Spin, Trick, Balance einstellbar. Mehr Einstellungen nicht nötig, da sich die Charaktere ohnehin leicht steuern lassen.	**SKATEREIGENSCHAFTEN** Air, Hangtime, Ollie, Speed, Spin, Switch, Flip-Tempo, Rail-Balance, Lip-Balance, Manual-Balance einstellbar.
LEVELANZAHL 10 Levels mit riesigem Umfang.	**LEVELANZAHL** Insgesamt 9 umfangreiche Levels
ZWEISPIELERMODUS Lediglich drei Spielvarianten: Trickwettbewerb, Loard of the Board und Punkte-Challenge	**ZWEISPIELERMODUS** Acht verschiedene Spielmodi, vom Trickturnier über Punkte-Challenge bis hin zu Combo-Mambo
CREATE-A-SKATER-MODUS: Ja, unendlich viele Varianten	**CREATE-A-SKATER-MODUS:** Ja, ebenfalls unendlich viele Möglichkeiten
SPRACHE: Sowohl Sprache als auch Texte in Englisch	**SPRACHE:** Englische Sprache, deutsche Texte
SOUND: Stereo	**SOUND:** Dolby Pro Logic II
GESAMTWERTUNG ★★★★½	**GESAMTWERTUNG** ★★★★★

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kerstin Springer
ist in Timon und Pumbaa vernarrt.

Als ich zum ersten Mal das Spiel einlegte, dachte ich: „Sicherlich wieder eine Disney-Umsetzung, die zwar für eine sehr junge Zielgruppe bestens geeignet ist, aber ältere Spieler kaum begeistern kann." Weit gefehlt! Activision hat ein irre witziges Spiel fabriziert! Durch die einfache Steuerung finden auch Zock-Newbies einen viel leichteren Einstieg als bei *Tony Hawk*. Zudem kommen auch die Lachmuskeln nicht zu kurz. Endlich mal ein Disney-Spiel, das wirklich Laune macht, egal wie alt man ist. Die Animationen sind ultrakomisch. Wer ein Trendsportspiel mit einer guten Portion Witz und gutem Sound sucht, liegt hiermit ganz bestimmt richtig.

TEST
EXTREME SKATE ADVENTURE

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Toys for Bob
Speichern:	9 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.activision.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- **Riesige Levels**
- **Basierend auf *THPS 4*-Engine**
- **Urkomische Animationen**
- **Viel bei *THPS 4* geklaut**

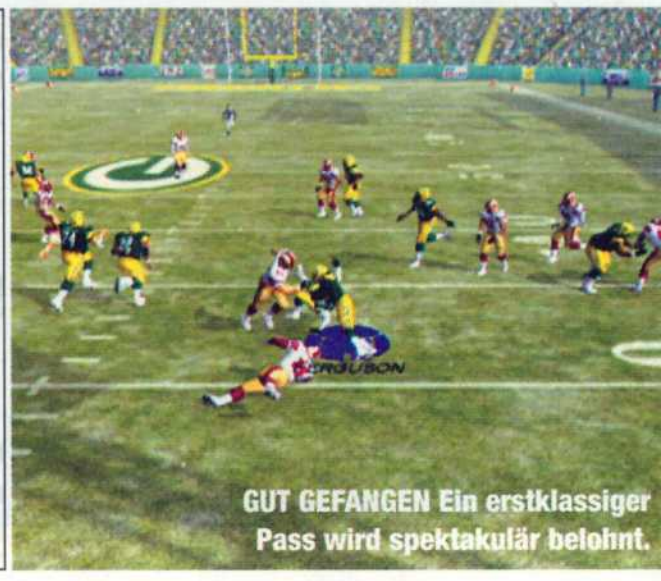
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	84%	77%	**83%**

„Nur geklaut, aber dafür total genial zusammen gestöpselt. Für Jung und Alt ein **Heidenspaß!**"

MINI-CAMP Im Training können alle möglichen Situationen trainiert werden.

EXTRA Sind beide Systeme verlinkt, bekommt man exklusive Madden-Karten.

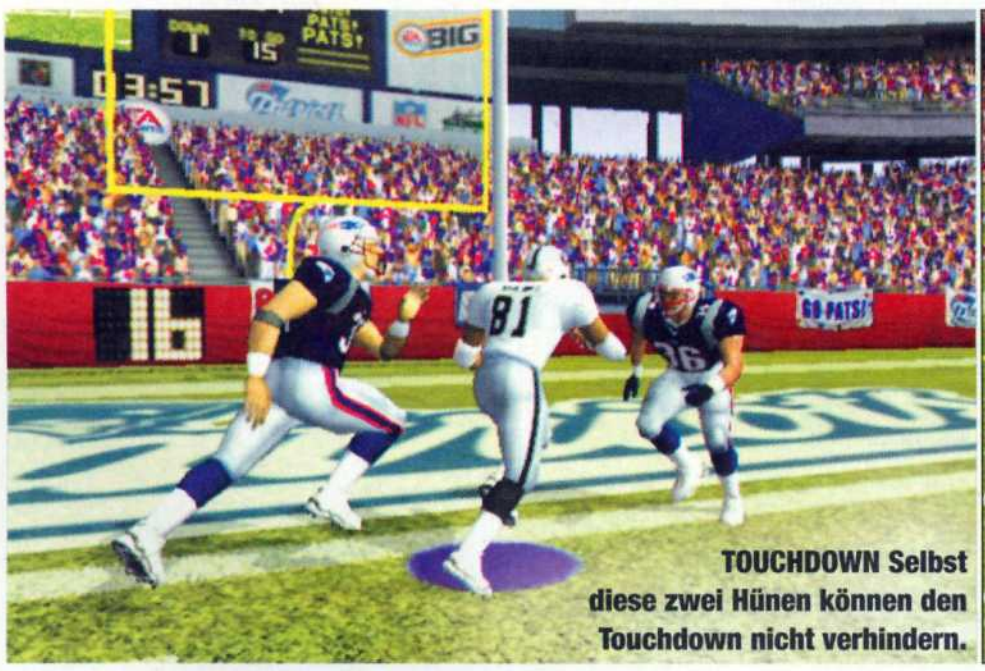


GUT GEFANGEN Ein erstklassiger Pass wird spektakulär belohnt.

Madden NFL 2004

Du bist **Football-Fan** und suchst eine richtige Simulation? Dann bist du hier richtig!

Das Prinzip der jährlichen Updates bestehender Sportserien beherrscht Electronic Arts wie kein Zweiter. Ob *FIFA*, *NHL*, *Formel 1*, *PGA Tour Golf* oder *NFL*, jede dieser Franchises erlebt jedes Jahr eine Steigerung. Bei *Madden NFL 2004* ist es schwer, sich vorzustellen, was die Entwickler hier noch verbessern wollten. Aber sie haben sich wirklich etwas einfallen lassen. Jedes in letzter Zeit erschienene Spiel dieses Genres verfügt über einen Franchise-Modus, in dem der Spieler sich als Manager beweisen kann. Natürlich ist dieser Modus auch wieder bei der neuesten Version von *Madden NFL 2004* dabei – und zwar mit interessanten Erweiterungen.



TOUCHDOWN Selbst diese zwei Hünen können den Touchdown nicht verhindern.

SPIELZUG Hier kann man schön sehen, wie der ausgewählte Spielzug abläuft. Ob er auch klappt?

INFO **GEWINNSPIEL MADDEN NFL 2004**

Reebok

Wilson

Get the (Foot-)Ball

Zu Ehren des neuen *Madden NFL 2004* können wir euch in Zusammenarbeit mit **Electronic Arts** ein tolles Gewinnspiel präsentieren.

Das könnt ihr gewinnnen:

- **2x Wilson-Football**
- **2x NFL-Rams-Shirt**
- **5x *Madden NFL 2004***

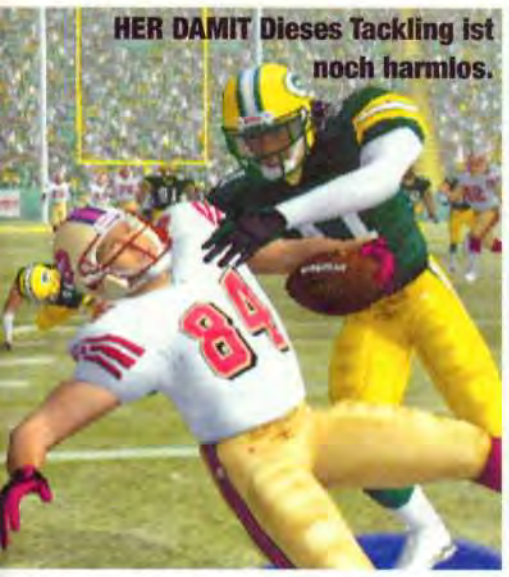
Schreibt uns doch einfach per SMS (max 160 Zeichen)! Vergiss nicht deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen. Sende eine SMS mit dem Text: „NZ2 dein Name deine Adresse“ (Beispiel: „NZ2 Thomas Mustermann 90999 Musterhausen“)

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 660 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 611 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Madden NFL 2004, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 8. Oktober.



So kann man dieses Mal sogar das Management seines eigenen Stadions übernehmen. Alles lässt sich festsetzen, vom Eintrittspreis über Parkgebühren bis hin zum Preis für ein amerikanisches Grundnahrungsmittel, den Hot Dog. Dem Spieler sind wirklich keine Grenzen mehr gesetzt. Man kann sein eigenes Trainer-Team einstellen oder gar den Standort seiner Mannschaft komplett wechseln. Da werden sich Simulationsfans und solche, die es werden wollen, wohl fühlen.

KOMPLEXER UND DOCH SPIELBAR

Doch bei all den Freiheiten sollte man nicht vergessen, dass es nach wie vor um Football geht. In Sachen Spielbarkeit und Spieltiefe haben die Entwickler die neueste Version abermals komplexer gestaltet. Mit der neuen Spielmacher-Funktion bekommt man die Möglichkeit, vor oder während der Spielzüge neue Anweisungen zu geben. Ihr wollt doch noch schnell die Passroute ändern oder dem Receiver eine andere Anweisung geben? Kein Problem. Die Neuerungen fügen sich sehr gut in die bekannte Spieldynamik ein, wenngleich auch der Grad der Komplexität mittlerweile immens hoch ist. Aber auch bei der Grafik sind dezente Verbesserungen zu sehen. Die Spielermodelle sind echt klasse und kommen noch einen Tick besser rüber als beim Vorgänger. Wenn die beiden Nintendo-Versionen miteinander verlinkt werden, sind bei der GC-Fassung außerdem spezielle Extra-Features zugänglich. Jedoch hätte das GC-GBA-Connectivity-Feature schon noch etwas einfallsreicher ausfallen können.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK | **MADDEN NFL 2004**

Ist Madden NFL 2004 die Referenz?

Alle Jahre wieder kommen von Electronic Arts neue Updates. Unter anderem von *Madden NFL*. Wir zeigen euch im Detail-Check, ob es die neueste Version mit dem ebenfalls spielerisch und grafisch tollen *NFL 2K3* aufnehmen kann.

MADDEN NFL 2004	NFL 2K3
UMFANG ★★★★★	**UMFANG** ★★★★½
Saison: 2003	**Saison:** 2003
Teams: 32 Teams der aktuellen Saison, sechs Teams der NFL Europe, ca. 147 historische Teams, 32 All-Star-Teams und 5 andere	**Teams:** 32 Teams der aktuellen Saison, 68 klassische Teams und neun andere
Spielmodi: Franchise, Tournament, Mini-Camp, Two-Minute-Drill, Practice, Situation	**Spielmodi:** Quick Game, Franchise, Season, Play-offs, Tournament, Exhibition, Practice, Situation
FEATURES ★★★★★	**FEATURES** ★★★★½
Schwierigkeitsgrade: 4 plus Easy Play. KI lässt sich auch manuell einstellen.	**Schwierigkeitsgrade:** 3, manuelle Einstellung einzelner Elemente und Maximum Passing
Kameraperspektiven: 7, Madden, Classic, Zoom, Madden Long, Widescreen, Demo, benutzerdefiniert	**Kameraperspektiven:** Standard, Totale, Seitlich, Isometrisch, Vogelperspektive
Kommentatoren: Football-Legende John Madden und andere kommentieren das Spielgeschehen.	**Kommentatoren:** Dank der ESPN-Lizenz sehr professionelle Kommentatoren
Editor: Player, Team, Historische Teams, Playbook	**Editor:** Spieler, Teams, Playbooks
Managermöglichkeit: Ihr könnt Spieler und Trainer kaufen und verkaufen. Sogar ein eigenes Stadion kann gebaut und vewaltet werden.	**Managermöglichkeit:** Spieler wollen ge- und verkauft werden. Die Zusammenarbeit mit den Trainern ist ebenfalls sehr wichtig.
Spielzüge: Für Profis und Puristen. Eher sachliche Darstellung der durchführbaren Spielzüge bei der Auswahl.	**Spielzüge:** Vorbildliche Wahl der Spielzüge. Eine Einblendung auf dem Spielfeld zeigt, was in diesem Zug passieren wird.
Einarbeitung: Genialer und umfangreicher Trainings-Modus. Im Mini-Camp wird jede Spielsituation näher erläutert. John Madden persönlich erklärt, welcher Spielzug in welcher Situation sinnvoll ist.	**Einarbeitung:** Dank der übersichtlichen Spielzug-Auswahl und der eingängigen Steuerung bestens für Einsteiger geeignet. Einen ausführlichen Trainings-Modus wie bei *Madden* gibt es leider nicht.
TECHNIK ★★★★½	**TECHNIK** ★★★★½
Grafik: Unglaublich detaillierte Spielfiguren. Football-Fans erkennen die Spieler an den modellierten Gesichtern.	**Grafik:** Tolle Animationen. Die Gesichter der Spieler sind nicht ganz so detailliert wie bei *Madden*. Selten Clipping-Fehler.
Sound: Besonders die lizenzierte Musik sticht heraus. Die Soundkulisse im Spiel selbst ist nicht ganz so „lebendig" wie bei der imposanten Sega-Konkurrenz.	**Sound:** Spitzenklasse. Das johlende Publikum und die tollen Soundeffekte bringen Leben ins Stadion. Jeder Aspekt der Soundkulisse ist manuell einstellbar.
Steuerung: Einfach, eingängig und doch sehr komplex. Um jeden Aspekt der Steuerung zu beherrschen, ist das Auswendiglernen vieler Seiten des Handbuches nötig.	**Steuerung:** Wer *Madden* gewohnt ist, muss sich erst einmal umstellen. Allen anderen wird eine einfache und sehr eingängige Steuerung geboten.
Künstliche Intelligenz: Nicht umsonst gilt *Madden* als die Football-Sim schlechthin. Das Spiel gegen die CPU macht fast mehr Spaß als gegen menschliche Gegner.	**Künstliche Intelligenz:** Kluge Mit- und Gegenspieler. Neulinge erzielen hier eher Erfolge als bei *Madden*. Die KI wirkt aber nicht ganz so komplex wie bei *Madden*.
Präsentation: Sehr professionell und leider fast etwas zu trocken. Für Puristen. EA Sports Bio zeichnet u. a. die Spielzeit auf.	**Präsentation:** Dank der ESPN-Lizenz ist *NFL 2K3* beinahe so realistisch wie eine Live-Übertragung während des Superbowl.
GESAMTWERTUNG ★★★★★	**GESAMTWERTUNG** ★★★★★

MEIN FAZIT | **SUPER**

Udo Crnjak
braucht Schulterpolster.

Mannomann, ist das ein Spiel. Wo soll ich nur anfangen? Das neue Spielmacher-Feature ist echt sehr gut gelungen und vorbildlich in die ohnehin schon exzellente Spieldynamik eingebaut worden. Dass früher keiner auf die Idee gekommen ist, dieses tolle Feature einzubauen, wundert mich ein wenig. Mittlerweile ist die Steuerung wirklich sehr komplex und anspruchsvoll geworden. Dennoch sind Football- und *Madden NFL*-Fans zu keinem Zeitpunkt überfordert. Die neue Manager-Funktion wurde ebenfalls exzellent umgesetzt. Es macht einfach mächtig Laune, dieses *Theme Park*-ähnliche System zu benutzen und sein ganz persönliches Stadion zu bauen und zu verwalten. Grafisch ist das Spiel der Wahnsinn. Man kann die Spieler wirklich sofort wiedererkennen. Das neue *Madden* hat ganz knapp gegenüber *NFL 2K3* die Nase vorne.

TEST
MADDEN NFL 2004

Genre:	American Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Speichern:	Max. 185 Blöcke
Sprache:	Engl. Sprache & Texte
Video:	4:3
Audio:	Dolby Surround

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **12. September**	Preis **Ca. € 60,-**

- **Unglaubliche Spielermodelle**
- **Enorme Spieltiefe**
- **Tolle Atmosphäre**
- **Cooler Manager-Modus**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
88%	86%	90%	**90%**

„Tolle Neuerungen und eine feine Technik machen das neue Madden zu **einem Pflichtkauf**."

1. STORYWENDUNGEN
Was wäre ein gutes RPG ohne überraschende Wendungen?
2. JUHU, EIN DSCHINN
Schnackelt's, wie man ihn schnappt?

1

2

N-ZONE HIT

Wetzt eure Schwerter!
Die güldene Sonne
geht in die zweite Runde.

Golden Sun: Die vergessene Epoche

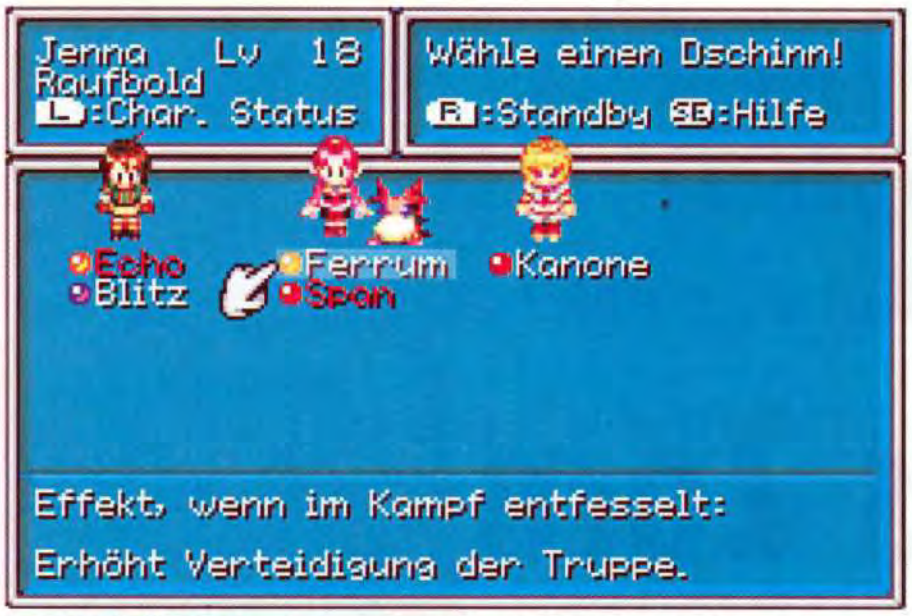
Entwicklerschmiede Camelot lässt euch endlich in die Fortsetzung des sehnsüchtig erwarteten Fantasy-Epos eintauchen. Bereits der Vorgänger zählte zu den genialsten Rollenspielen, die der GBA bislang zu Gesicht bekam. Die Fortsetzung knüpft zwar vollkommen nahtlos an die Geschehnisse des Vorgängers an, aber auch Neulinge brauchen angesichts des aufschlussreichen Intros keinerlei Bedenken zu haben, vielleicht etwas zu verpassen. Ein vorheriges Durchdaddeln des ersten Teils ist somit nicht zwingend notwendig.

BEEINDRUCKENDES KAMPFSZENARIO

Für diejenigen, die noch keinen Blick auf Camelots güldenes Licht geworfen haben, wollen wir die Handlung ganz kurz anreißen: Das neue Kapitel beginnt, als Jenna sich im Venus-Leuchtturm befindet, kurz bevor das Feuer entzündet wird. Viel mehr wollen wir aber gar nicht verraten. Schließlich möchten wir euch die Spannung, die Camelot bewusst mit einem dramatischen Showdown und den Worten „Fortsetzung folgt" im ersten Teil erzeugte, nicht nehmen. Nur so viel sei gesagt: Ihr zieht abermals in den Kampf, um nun endlich das Feuer aller vier Türme zu entfachen und so das Land in neuem Licht erstrahlen zu lassen. In alter Rollenspiel-Manier geht es daran, zahlreiche Monsterkämpfe auszufechten. Die niederträchtige

WIE GEWOHNT Die Psynergy entfacht auf dem GBA ein wahres Feuerwerk.

DENKSPORT Die Rätseleinlagen haben ein wenig zugenommen.



DIE MENÜFÜHRUNG ... ist genauso übersichtlich wie im Vorgänger und ermöglicht selbst RPG-Neulingen einen leichten Einstieg.

KEIN EINLASS Irgendwo findet sich aber meistens ein Schlupfloch.

Brut dürft ihr entweder mit normalen Attacken oder auch mit effektvoll in Szene gesetzten Zaubersprüchen beharken. Kleinere Rätsel gilt es natürlich ebenfalls zu lösen, wobei ihr euch – im Gegensatz zu vielen anderen RPGs – eure Zauberkräfte auch auf der Oberwelt und nicht nur während der Kämpfe zunutze machen könnt. Das Verhältnis zwischen rundenbasierendem Kräftemessen und rätsellastigen Einlagen ist sehr ausgewogen und sorgt dafür, dass keine Langeweile aufkommt. Wie auch im Vorgänger benutzt ihr beispielsweise Telekinese, um zentnerschwere Steinbrocken zur Seite zu räumen, oder baut auf die Kraft des Windes, um euch mit Luftwirbeln den Weg freizuräumen.

NÜTZLICHE KLEINLINGE

Auf eurer epischen Reise trefft ihr – wie bereits im Vorgänger – gelegentlich auf kleine Helfershelfer, so genannte Dschinns. Diese seltsamen Kreaturen könnt ihr mit einem Spielcharakter koppeln, was nicht nur eure Statuswerte in die Höhe treibt, sondern euren Attacken auch mehr Power verleiht. Grafisch hat sich bei der Fortsetzung nicht viel getan. Der Grafik-Chip des GBA wird immer noch extrem gefordert, weswegen euch ein richtiger Augenschmaus erwartet! Zwar gibt es einige verbesserungsfähige Kleinigkeiten, allerdings sind diese kaum erwähnenswert. Eindrucksvoll in Szene gesetzte Kämpfe und die sofort erkennbare Liebe zum Detail schaffen ohnehin einen gebührenden Ausgleich! Die äußerst übersichtliche Menüführung des ersten Teils wurde ebenfalls übernommen und ermöglicht auch RPG-Neulingen einen leichten Einstieg. Außerdem kann auch *Die vergessene Epoche* durch ihren sehr abwechslungsreichen, mystischen Sound beeindrucken. Jedes Areal wurde mit individueller Musik untermalt und trägt einen großen Teil dazu bei, euch noch tiefer in die Geschehnisse einzutauchen zu lassen. Die Möglichkeit, durch die Verlinkung mit dem Vorgänger seine alten Daten auf das neue Modul zu übertragen, ist zudem wirklich praktisch.

KERSTIN SPRINGER

DETAIL-CHECK GOLDEN SUN 2

Gelungene Fortsetzung

Camelot leistete ganze Arbeit. Nachfolgend verraten wir euch einige Geheimnisse der vergessenen Epoche.

DIE VERGESSENE EPOCHE	GOLDEN SUN
DIE HELDEN	**DIE HELDEN**
Diesmal warten Jenna, Felix, Cosma und Aaron auf euch.	Als spielbare Charaktere sind Isaac, Garet, Ivan und Mia vertreten.
ZAUBERSPRÜCHE	**ZAUBERSPRÜCHE**
Trotz der unglaublich vielen Möglichkeiten des Vorgängers hat Entwicklerschmiede Camelot noch eins draufgesetzt und dem zweiten Teil sage und schreibe über 200 verschiedene Zaubersprüche spendiert.	Die magische Kunst der Psynergy wurde von den Einwohnern des Dorfes von Generation zu Generation weitergegeben. Im Laufe des Spiels lernt ihr eine sehr beachtliche Anzahl dieser nützlichen Magie.
DSCHINNS	**DSCHINNS**
Euch erwarten nicht nur 44 neue Kreaturen, sondern auch 28 aus dem Vorgänger. Allerdings stoßt ihr im Spiel nur auf einen Teil davon. Die restlichen können aber via Linkkabel übertragen werden.	Die äußerst hilfreichen Winzlinge können mit einer Spielfigur gekoppelt werden. Dadurch verbessert sich nicht nur der Statuswert des ausgesuchten Charakters, sondern verleiht euren Attacken noch mehr Power.
SCHWIERIGKEITSGRAD	**SCHWIERIGKEITSGRAD**
Die Anzahl der Rätseleinlagen hat ein kleines bisschen zugenommen. Der Schwierigkeitsgrad ist aber in etwa mit dem des Vorgängers vergleichbar.	Eure grauen Zellen werden durch die Rätseleinlagen ab und an richtig gefordert. Aber jedes knifflige Problem stellt sich nach kurzer Bedenkzeit als logisch lösbar heraus.
GBA-VERLINKUNG	**GBA-VERLINKUNG**
Auch hier habt ihr die Möglichkeit, mit eurer Truppe gegen die eines Freundes anzutreten und Dschinns zu tauschen. Außerdem könnt ihr (falls ihr Teil 1 komplett durchgezockt habt) eure alten Daten auf das Modul übertragen.	Im Zweispielermodus schickt ihr eure Party in eine Arena, um euch mit der Heldentruppe eines Freundes zu messen, und könnt zudem eure Dschinns mit denen eines Freundes austauschen.
UMFANG	**UMFANG**
Ca. 40+ Spielstunden	Ca. 30+ Spielstunden
GESAMTWERTUNG	**GESAMTWERTUNG**
★★★★★	★★★★½

MEIN FAZIT SEHR GUT

Kerstin Springer ist voll aus'm Rollenspielhäuschen.

Endlich ist es da! Die Spannung, wie die Story wohl weitergehen würde, war ja fast nicht zu ertragen. Auf die Handlung im zweiten Teil bin ich bewusst nicht genauer eingegangen, da ich euch die Überraschung nicht nehmen wollte. Auf jeden Fall erwarten euch wieder spannende Storywendungen, die sich nicht nur Fans nicht entgehen lassen sollten. Alle Eigenschaften, die dem ersten Teil zu einem Hit verholfen haben, wurden ausnahmslos übernommen. Auch wenn es sich bei diesem Spiel lediglich um eine Fortsetzung des ersten Teils handelt, das Spiel ist und bleibt einfach genial!

TEST

GOLDEN SUN 2

Genre:	**Rollenspiel**
Hersteller:	**Nintendo**
Entwickler:	**Camelot**
Speichern:	**Batterie**
Sprache:	**Deutsch**

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-2 (2 Module)**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **19. September**	Preis **Ca. € 45,-**

- **Eines der besten RPGs für den GBA**
- **Altdaten aus Vorgänger übertragbar**
- **Detailverliebte Grafik**
- **Abwechslungsreiches Gameplay**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
85%	80%	69%	**89%**

„Die güldene Sonne **erstrahlt im selben Glanz** wie der Vorgänger. Plichtkauf!"

Buffy: König Darkhuls Zorn

Spitzt die Holzpflöcke – Buffy benötigt eure Hilfe!

DIE UMGEBUNGEN ... sind nicht berauschend, aber annehmbar gestaltet.

DER FRIEDHOF Buffys Lieblingsspielplatz ist gut besucht.

Mittlerweile weiß es fast jeder: In jeder Generation wird eine Jägerin geboren ... und Natsume gebar nun ein Handheld-Abenteuer zur TV-Serie. Die hübsche Vampirjägerin versuchte bereits auf dem Game Boy Color, Spieler in ihren Bann zu ziehen – leider mit nur äußerst mäßigem Erfolg! Diesmal dürft ihr euch aber statt durch 8 durch 16 Levels kämpfen und unzähligen Vampiren und Dämonen das Licht ausblasen. Der elenden Brut könnt ihr entweder mit Faustschlägen oder Sidekicks zu Leibe rücken. Um sie allerdings für immer ins Nirwana zu befördern, müsst ihr entweder mittels A- und B-Tastenkombination eine Combo ausführen oder ihr greift auf Buffys beachtliches Waffenarsenal zurück. Im Laufe des Spiels erhaltet ihr bis zu 16 verschiedene Spielereien, beispielsweise Holzpflöcke, Wurfäxte, Weihwasserfläschchen, Baseballschläger und sogar Feuerwerfer.

VERSCHWENDETES POTENZIAL

Jede Waffe kann jeweils mit einer anderen gekoppelt werden, um den Attacken mehr Power zu verleihen. Kombiniert ihr z. B. eine Armbrust mit Weihwasser, so könnt ihr die fauligen Kreaturen mit weihwassergetränkten Pfeilen bearbeiten. Buffys Freunde sind in diesem Spiel leider nicht steuerbar, sondern versorgen euch lediglich von Zeit zu Zeit mit neuen Waffen. Schade ist auch, dass bei den so genannten Schalterrätseln nicht gerade Hirnakrobatik gefragt ist. Diesbezüglich wäre wirklich mehr drin gewesen! Auf den Sound trifft dasselbe zu, da er zwar recht gut zum Spiel passt, aber nach einiger Zeit etwas nervt. Die zweidimensionale Grafik macht dafür einen annehmbaren Eindruck und wird durch ein paar spärliche interaktive Gegenstände, etwa zerschlagbare Kisten und Türen, aufgemotzt. Die fehlenden Rücksetzpunkte sind dagegen doch etwas ärgerlich. Falls man sich nämlich mit einem Sturz in die Tiefe vom Bildschirm verabschiedet, muss man den Level wieder komplett von vorne beginnen. Da die Areale aber nicht allzu umfangreich sind, ist das gerade noch zu verkraften.

KERSTIN SPRINGER

UNBEWAFFNET
Eine Sidekick-Combo ist das schlagkräftigste Argument der schnuckeligen Vampirjägerin.

WAFFENARSENAL
Mit insgesamt 16 verschiedenen Spielereien heizt Buffy den Dämonen ein.

MEIN FAZIT OK

Kerstin Springer zockt Buffy auf dem GB-Player.

Ich persönlich finde vor allem die Tastenbelegung etwas ungünstig, da man einen Sprung mit der rechten Schultertaste des GBAs ausführen muss. Um weiter springen zu können, muss man außerdem Anlauf nehmen, indem man das Digi-Kreuz schnell von rechts nach links drückt. Das lässt sich mit einem GC-Controller viel einfacher bewerkstelligen. Aber ich denke, das ist wohl Geschmackssache.

TEST

BUFFY

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Natsume
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Spieler: **1**	USK-Freigabe: **Ab 6 Jahren**
Termin: **26. September**	Preis: **Ca. € 50,-**

- ⊕ 16 verschiedene Waffen
- ⊕ Waffen-Kombinationssystem
- ⊖ Zu geringer Spielumfang
- ⊖ Fehlende Rücksetzpunkte

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	57%	– %	**69 %**

„Vergeudung **solider Ansätze**! Dennoch gelungener als der GBC-Vorgänger."

LEGO Bionicle

LEGOs **Spielzeug-Roboter** retten die Welt.

Fast jedes Kind hat bereits Erfahrungen mit LEGO-Spielzeug gemacht. Wer jetzt allerdings davon ausgeht, seine Geschicklichkeit unter Beweis stellen zu müssen, indem er kunterbunte Bausteine zusammenbastelt, wird überrascht sein. Dieses Spiel vermittelt nämlich eher düstere Endzeitstimmung.

SECHS MECHS, SECHS WELTEN

Eine Bestie namens Makuta hat die paradiesische Insel Mata Nui in einen finsteren, schrecklichen Ort verwandelt. Nun ist es an euch, die heldenhaften Roboter – genannt Toa – im Kampf gegen Makuta zu unterstützen, um Mata Nui wieder in ein friedliches Fleckchen Erde zu verwandeln. Zu Beginn des 3D-Adventures habt ihr die Wahl zwischen sechs verschiedenen Toa, die sich allerdings lediglich hinsichtlich ihres Aussehens unterscheiden. Ihre Fähigkeiten, wie das Abfeuern von Lasersalven, das wuchtvolle Zerschmettern von Steinen und das Absolvieren von hohen Doppelsprüngen, sind bei allen Vertretern identisch. Je nachdem für welchen Charakter ihr euch entscheidet, findet ihr euch in einer anderen Welt wieder. Springend, hangelnd und rennend bahnt ihr euch einen Weg durch die verschiedenen Gebiete von Mata Nui. Diverse Items, die beispielsweise eure Lebensenergie oder eure Schusskraft wieder auffüllen, unterstützen euch dabei.

UNPRÄZISE STEUERUNG

Während die Welten gerade noch halbwegs annehmbar gestaltet sind, treibt einen die Steuerung dafür manches Mal fast in den Wahnsinn. Seht ihr euch beispielsweise mit einem Feind konfrontiert, so ist es oft kein leichtes Unterfangen, den Gegner zielsicher anzuvisieren. Zu oft ist man genötigt, doch noch rechtzeitig Reißaus zu nehmen, um keinen allzu großen Schaden davonzutragen. Hat man sich erst einmal an die ziemlich hakelige Steuerung gewöhnt, kommt dennoch recht wenig Spielspaß auf.

Immerhin erhaltet ihr jedes Mal ein Minigame, das ihr via Linkkabel mit einem Freund zocken könnt, sobald ihr eine Welt durchgespielt habt. Allerdings sind diese Games kaum der Rede wert. Der Sound kann ebenfalls für nur recht kurze Zeit begeistern und erinnert eher an ein Arcade-Game aus den Achtzigerjahren. Eines ist sicher: Wer nicht Probe zockt, hat nicht allzu viel verpasst.

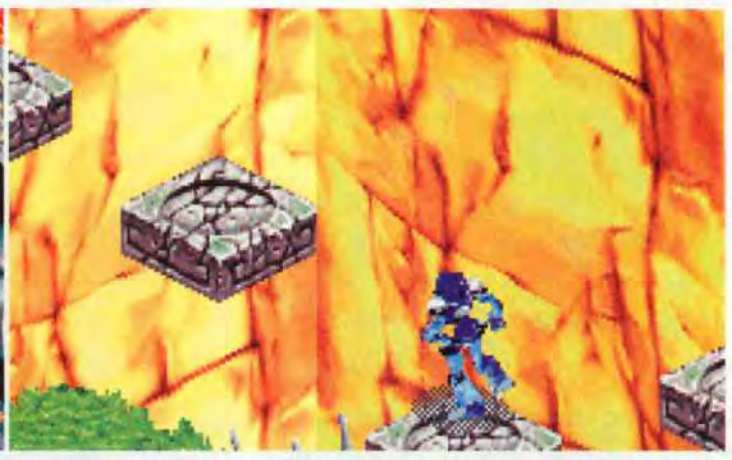
KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **OK**

Kerstin Springer
findet's langweilig.

Grafisch ist der Titel trotz des etwas kargen Leveldesigns ja noch zu verkraften. Auch der Sound ist noch relativ in Ordnung. Aber wenn ein Spiel einen hohen Anteil an Jump&-Run- und Shoot-'em-Up-Passagen beinhaltet, ist eine vermurkste Steuerung sehr ärgerlich. Von einem abwechslungsreichen Gameplay kann zudem auch nicht gerade die Rede sein. Da spiel ich ja tausend Mal lieber mit den Bausätzen von LEGO.

HASTA LA VISTA, BABY. Ein Sprung hätte fatale Folgen!



DIE STEUERUNG ... vermiest einem manches Mal den Spaß.

SAFT AUFLADEN Indem ihr euch vor solche Tore stellt, füllt sich eure Energie wieder vollkommen auf.

WIR MACHEN DEN WEG FREI Mit Schlüsseln oder Schaltern könnt ihr Durchgänge öffnen.

TEST
LEGO BIONICLE

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Saffire
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.thq.de

Spieler 1-2 (2 Module)	USK-Freigabe Nicht bekannt
Termin 26. September	Preis Ca. € 40,-

- ⊕ Abwechslungsreiche Welten
- ⊕ Solider Mehrspielermodus
- ⊖ Unpräzise Steuerung
- ⊖ Technische Schwächen

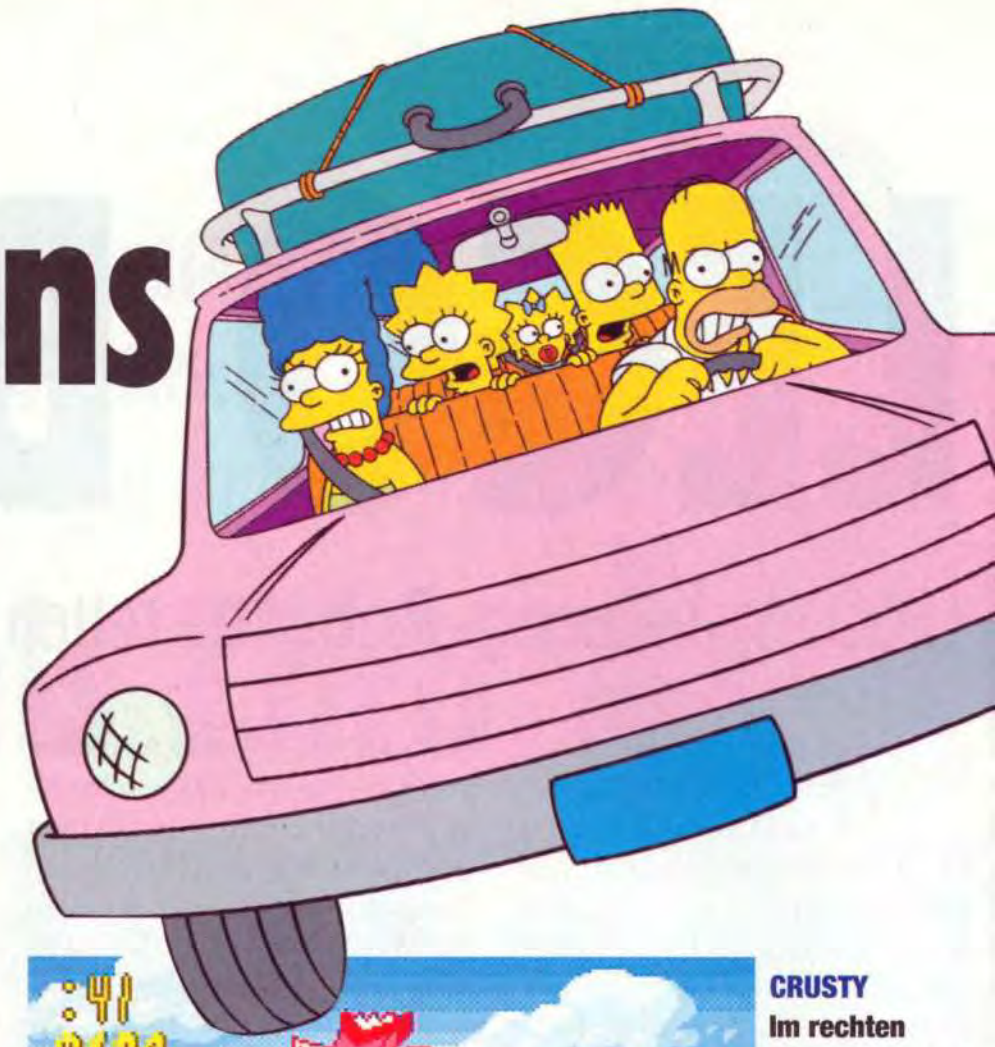
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	67%	58%	**59%**

„3D-Action-Adventure mit Features, die **niemanden hinterm Ofen vorlocken**"

The Simpsons Road Rage

Räumt die Straßen - **die gelben TV-Stars** geben Gummi.



Auf dem GameCube traten die Mitglieder der Chaos-Familie aus dem Fernsehen als durchgeknallte Chauffeure bereits vor über einem Jahr in Aktion. Für die Umsetzung der wilden GBA-Raserei zeichnet diesmal aber nicht Radical Entertainment, sondern Entwickler-Team Altron verantwortlich. Auf dem Modul findet ihr fünf verrückte Spielmodi, die an *Crazy Taxi* erinnern.

ALLES AUS DEM WEG, DIE SIMPSONS KOMMEN

Um durch die Prärie zu rauschen, habt ihr die Wahl zwischen insgesamt 15 Springfield-Einwohnern, die jeweils ein spezielles Vehikel steuern. Die Fahrzeuge, angefangen von Homers stinknormalem Boliden über Willis Traktor bis hin zu Barneys Schneepflug, lenken sich alle ein bisschen anders. Die Unterschiede sind zwar nicht enorm, machen sich aber dennoch bemerkbar. In fünf verschiedenen Spielmodi dürft ihr beweisen, dass ihr das Zeug zu einem knallharten Taxifahrer habt. In „Road Rage" müsst ihr so viele Passagiere wie möglich so schnell wie möglich an ihr Ziel bringen, in „Gib Gas" geht's darum, alles, was euch in die Quere kommt, über den Haufen zu brettern, und die „Sonntagsfahrt" ermöglicht euch das Erkunden von Springfield ohne Zeitdruck. Zehn verschiedene Missionen, in denen ihr beispielsweise versucht, als Raufbold Snake Chief Wiggum zu entkommen oder in der Rolle von Moe den volltrunkenen Homer so schnell wie möglich nach Hause zu bringen, bevor Marge Lunte riecht, erwarten euch ebenfalls. Via Linkkabel könnt ihr zudem mit einem Freund ausfechten, wer von euch der rücksichtsloseste und schnellste Taxifahrer ist. Grafisch macht das Spiel einen zufriedenstellenden Eindruck, soundtechnisch hingegen enttäuscht es leider. Die Musik ist zwar absolut typisch für die gelbe Bande, langweilt allerdings nach kurzer Zeit ein Wenig. Etwas mehr Abwechslung hätte diesbezüglich wirklich nicht geschadet. Kurz und knapp: Wer nicht zu viel erwartet, wird mit einem ordentlichen Fun-Racer belohnt.

KERSTIN SPRINGER

CRUSTY **Im rechten Bildschirmrand erkennt ihr, ob euer Fahrstil die Insassen begeistert.**

CHARAKTER-AUSWAHL **Lediglich fünf Charaktere stehen euch zu Beginn zur Auswahl.**

BRIEFKÄSTEN PLATT WALZEN? **Mit Willis Traktor kein Problem.**

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer
rülpst wie Barney.

Die Raserei mit den gelben TV-Stars hat mir persönlich etwas mehr Spaß gemacht als die Handheld-Version von *Crazy Taxi*. Die Tatsache, dass jeder Charakter über einen eigenen Boliden verfügt, bringt mehr Abwechslung ins Spiel. Vor allem den Missions-Modus fand ich wirklich lustig, allerdings hätte ich mir mehr als zehn Missionen gewünscht. Bei den übrigen Modi sind zwar sechs Strecken gerade einmal ausreichend, aber über mehr hätte ich mich sicherlich auch nicht beschwert! Wer einen unkomplizierten Fun-Racer sucht, kann dennoch bedenkenlos zugreifen.

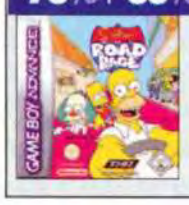
TEST
THE SIMPSONS ROAD RAGE

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Altron
Speichern:	Passwort
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.thq.de**	
Spieler **1-2 (2 Module)**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **26. September**	Preis **Ca. € 50,-**

- 15 witzige Springfield-Charaktere
- Einfache Steuerung
- Nicht gerade innovativ
- Mr. Burnes nicht frei spielbar

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	59%	65%	**76%**



„Nettes Rennspiel für Simpson-Fans und **Verkehrsrowdys.** Macht echt Laune!"

visit the planet playzone

PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD: Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kino-Film-Neuheiten und und und.

PLAYZONE, das PlayStation-Magazin mit DVD!

IMPORT NEWS

AKTUELLES **AUS JAPAN**

Warren Harrod berichtet.

Namco macht Donkey Kong

Nintendos enge Zusammenarbeit mit Sega und Namco hat uns ja schon das geniale *F-Zero GX* beschert und wird Ende dieses Jahres auch noch *Star Fox 2* hervorbringen. Und es sind noch mehr neue Projekte in Entwicklung. Bei einem Meeting in Tokio hat Nintendo enthüllt, dass es sich mit Namco zusammengeschlossen hat, um ein neues *Donkey Kong*-Spiel zu produzieren. Nachdem sich Nintendo von Rare getrennt hatte, war die Sorge um die *Donkey Kong*-Serie groß. Obwohl sich das Spiel bereits in Entwicklung befindet, ist es keine offizielle Ankündigung. Deshalb gibt es auch keinerlei Details über die Art des Spiels oder die Plattform, für die es kommen wird. Ebenfalls möglich ist die Verwendung der GC-GBA-Connectivity. Komisch ist, dass Nintendo das neue *Pacman*-Spiel entwickelt, da es ja eigentlich eine Namco-Reihe ist.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1. Kirby's Air Ride
2. Real Powerful Pro Baseball 10
3. Animal Forest e+
4. Viewtiful Joe
5. Pokémon Channel

GAME BOY ADVANCE

1. Super Mario Advance 4
2. Pokémon Monster Advance
3. Mother 1+2
4. Crokke! 2
5. Our Sun

TURNIER **Auf der Hauptbühne wurden regelmäßig Wettbewerbe zu Mario Golf und Pikmin 2 veranstaltet (links).**
ERSTMALIG **Pikmin 2 konnte zum ersten Mal, mit Fokus auf den Zweispieler-Modus, angespielt werden (rechts).**

Kodansha Super Character Festival

MESSE **Ein kleiner Bericht von der Spiele-Messe Nr. 2 in Japan.**

In Japan werden jedes Jahr zwei Videospielemessen abgehalten: die World Hobby Fair und die K-Fes. Jede dieser Messen wird von großen Manga-Publishern organisiert und veranstaltet. Für die World Hobby Fair ist Shueisha verantwortlich und die K-Fes wird von Kodansha übernommen. Nintendo hatte wie immer das interessanteste Line-up. Es stellte *Pikmin 2* und *Mario Golf: Toadstool Tour* zur Verfügung. Außerdem wurde den Besuchern eine spezielle Wettbewerbs-Zone eröffnet, wo sie an einem *Dr. Mario*-Turnier teilnehmen konnten. Nintendo hatte für jeden, der *Super Mario Advance 4* dabei hatte, ein besonderes Geschenk: Man konnte sich einen speziellen Mario mit einem Umhang auf sein Modul downloaden. Aber auch Sega konnte mit einer erstmals spielbaren Version von *Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution* viele Besucher anlocken. Gezeigt wurde die Trial-Version, die sich im Moment im Beta-Test befindet. Taito widmete seinen Auftritt auf der K-Fes voll und ganz *Genius Bit Kun: Gramon Battle*. An rund 20 Konsolen konnte man sich sein ganz persönliches Monster zusammenbasteln. Während man sich aufgrund der Vielzahl an Konsolen richtig Zeit mit dem Spiel nehmen konnte, wurden auf der Hauptbühne diverse Features des Spiels und das Kampfsystem vorgeführt und erklärt. **(uc)**

NEWSTICKER

+++ GAME BOY PLAYER FÜR DEN Q Panasonic hat nun doch einen Game Boy Player für seinen GC-DVD-Hybriden angekündigt. Der normale Game Boy Player kann ja bekanntlich nicht mit dem Q verwendet werden. Erscheinen wird der Player am 1. Oktober und er wird zu einem Preis von 5.000 Yen über den Ladentisch wandern. Vorbestellungen werden bereits auf der Panasonic-Homepage angenommen. **+++ TREUEBONUS** Club Nintendo plant in den USA eine Art Treuepunkte-Programm. Jeder Spielekauf soll für eine Gutschrift sorgen, gesammelte Punkte lassen sich für Prämien wie zum Beispiel Spezialeditionen von Controllern einlösen. **+++ ANIMAL FOREST e+ KARTEN AUSVERKAUFT (SCHON WIEDER)** Nachdem die erste Serie von *Animal Crossing e+* im ganzen Land ausverkauft war, kündigte Nintendo eine zweite an, die am 8. August erschien. Eine dritte Serie wird irgendwann im Oktober kommen. *Animal Crossing* ist in Japan sehr beliebt, da es den Spielern erlaubt, neue

KÜNSTLERTALENT **Kreiert euer eigenes Monster.**

KAMPFPROBE **In der Arena könnt ihr es dann antreten lassen.**

Genius Bit Kun: Glamon Battle

ROLLENSPIEL **Konkurrenz für Nintendos Knuddel-Monster?**

Genius Bit Kun ist eine berühmte Serie in Japan, die jeden Freitag ausgestrahlt wird. Der Kern der Serie ist die Möglichkeit, selbst gezeichnete Monster einzuschicken, die dann in 3D-Modelle umgewandelt und in eine Welt integriert werden, die sich Bit Land nennt. Besonders interessant wird es, wenn die Monster gegeneinander im Glamon Battle antreten. Dieses Prinzip wird nun in ein Spiel umgewandelt. Der Spieler kann sein eigenes Monster in einem speziellen Malprogramm erstellen und zu einem 3D-Leben erwecken. Außerdem wird ein Trainingscenter vorhanden sein, in dem man seinen Zögling trainieren kann. Im Story-Modus ist die Interaktion mit anderen, aus der Serie bekannten Monstern möglich. **(uc)**

Hersteller: Taito
Internet: www.taito.co.jp
Termin: 3. Oktober (Japan)

Belesenes Bundle

HARDWARE **eReader-Offensive in den USA.**

Nintendo of America hat was zu verschenken: Ab dem 13. Oktober bekommen Käufer der GBA-Farbmodelle „indigo" und „glacier" einen eCard-Reader dazugepackt. Diese mit einem Barcode-Leser vergleichbare Ansteck-Hardware wird mit Programmdaten gefüttert, indem man spezielle eReader-Pappkarten durch einen Schlitz zieht. Auf dieses Format passen nur bescheidene Datenmengen, dafür ist es billig in der Herstellung. Eine „Karten-Version" des NES-Klassikers *Donkey Kong Jr.* wird ebenfalls beigelegt. Der eReader alleine kostet derzeit im US-Einzelhandel rund 40 Dollar – im Prinzip also ein attraktives Bundle, das es allerdings nur in Verbindung mit dem „alten" GBA, nicht mit dem schicken neuen SP gibt. Nintendo will die Verbreitung des eReaders boosten, der irgendwie cool ist, aber unter einem Mangel an sinnvollen Einsatzmöglichkeiten leidet. Im Herbst sollen deshalb neue Karten zur Erweiterung von GBA-Hits erscheinen. *Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3* soll auf diese Weise mit Zusatzlevels versorgt werden, während sich Besitzer von *Pokémon Ruby* und *Saphire* neue Trainer-Gegner und Pokémon reinziehen können. Spannend für nostalgische Alt-Spieler ist dagegen *Game & Watch-e*, eine umfangreiche Sammlung klassischer, zum Teil remixter LCD-Oldies im eReader-Format. **(hl)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo-e-reader.com
Termin: Oktober (USA)

AUF DURCHZUG **Nintendo bundelt das klassische GBA-Modell mit der eReader-Erweiterung.**

MEHR LEVELS **eReader-Karten sollen Zusatzstoff fürs nächste GBA-Mario enthalten.**

Features und Gegenstände im Spiel freizuschalten. +++ **FIRMENPOLITIK** Arnold kann aufatmen: In einer Jux-Pressemitteilung ließ Nintendo of America seinen Mario erklären, dass er nicht beabsichtige, bei der Gouverneurs-Wahl in Kalifornien anzutreten. Einleuchtende Begründung: „Prinzessinnen zu retten muss Priorität haben." +++ **CHEAT FÜR F-ZERO GX** Mit Freeloader zwar immer noch nicht spielbar, gibt es aber nun einen Cheat für das Action Replay, der F-Zero zum Laufen bringt. Zu finden ist er auf der Internet-Seite www.codejunkies.com. +++ **PREISDRUCK** Die US-Medien spekulieren (mal wieder) über eine US-Preissenkung des GameCube von 149 auf 99 Dollar. Grund: die laut CNN/Money „katastrophalen" Abverkäufe der Konsole in Nintendos letztem Geschäftsjahr-Quartal. +++ **VORZEIGE-SPORTLER** Vince Carter von den Toronto Raptors ist der Cover-Athlet bei *NBA Live 2004*. Mal was anderes, denn normalerweise sind Posings bei Sportmagazinen mehr gefragt. +++

AKTUELLES **AUS AMERIKA**

Heinrich Lenhardt berichtet.

Abstruse Prioritäten

Es wird mal wieder kräftig gebundelt bei Nintendo of America: Ein neuer Bonuspack beschert Käufern des „alten" Game Boy Advance SP die eReader-Erweiterung als Mitgift. Gleichzeitig laufen die „Verlinkt euren GBA mit dem GameCube"-Aufforderungen weiterhin auf Hochtouren. Nintendos Palette an Drumherum-Hardware mag ja einmalig sein, aber kommt diese Puzzle-Strategie auch beim durchschnittlichen Konsolen-Einsteiger rüber? Die ganzen Verlinkungs- und Anhang-Optionen kann man nämlich auch so missverstehen: „Aha, hier ist ein GameCube-Spiel. Um an alle versteckten Extras ranzukommen, ist der Anschluss der GBA-Version nötig. Und um Zusatz-Goodies für mein GBA-Spiel zu erhalten, brauche ich einen eReader …, für den man dann spezielle Karten kaufen muss" – langsam wird's verwirrend. Der gewünschte Online-Support bei neuen Cube-Titeln wird dagegen weiterhin erfolgreich ignoriert. Mein GameCube hat einen wunderbaren Internet-Adapter, aber außer *Phantasy Star Online* gibt es kein einziges Spiel dafür. Wenn Nintendo es schon bei seinen First-Party-Titeln nicht schafft, dieses ungeliebte Hardware-Stiefkind zu unterstützen, darf einen der ausbleibende Online-Support durch die EAs dieser Welt nicht wundern.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

USA

NINTENDO GAMECUBE
1. Mario Golf: Toadstool Tour
2. Zelda: The Wind Waker
3. Sonic Adventure DX
4. Super Smash Bros. Melee
5. Wario World

GAME BOY ADVANCE
1. DragonBall Z: Legacy of Goku II
2. Donkey Kong Country
3. Pokémon Ruby
4. Pokémon Sapphire
5. Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

IMPORT NEWS

BERÜHMT Der Zeichenstil und die gesamte grafische Präsentation haben bereits einen guten Ruf in Japan.

ROLLENSPIEL Zunächst wird das bereits bekannte Tengai Makyo II Manji Maru erscheinen.

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Dramatic Pro-Baseball	21. August
Tales of Symphonia	29. August
Mario Golf Family Tour	5. September
Zoids VS II	5. September

Erscheint demnächst:

Gekitou Baseball	11. September
Bomberman Generation	11. September
Harvest Moon: A Wonderful Life	12. September
Tengai Makyo II Manji Maru	25. September
Genius Bit Kun: Glamon Battle	3. Oktober
Billy Hatcher and the Giant Egg	9. Oktober
Shikigami no Shiro II	24. Oktober
Made in Wario	Oktober
Pikmin 2	Oktober

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Shinyaku Seiken Densetsu	29. August
Get Backers: Evil Eye Seal	4. September
Legend of Stafi	5. September
New Sekae Tale	5. September

Erscheint demnächst:

Wagamama Fairy	11. September
Naruto	12. September
Devil Children Book of Flame	12. September
Devil Children Book of Ice	12. September
Battle X Battle	12. September
Detective Academy Q	18. September
Metal Slug Advance	26. September
Shin Megami Tensei 2	26. September
Super Puzzle Fighter II X	September
Lovely Pet Game Gallery	September
Mermaid Melody	9. Oktober
Metal Max Returns Kai	24. Oktober

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Madden NFL 2004	12. August
Slot Car Thunder	19. August
F-Zero GX	25. August
Buffy the Vampire Slayer: Chaos bleeds	26. August
Soul Calibur 2	26. August
Powerpuff Girls: Relish Rampage	26. August
Disney's Extreme Skate Adventure	2. September
Spirits & Spells	8. September
WWE Wrestlemania XIX	8. September
P.N.03	9. September

Erscheint demnächst:

Armada 2: Star Command	16. September
Disney's Party	16. September
Drome Racers	16. September
Freedom Fighters	16. September
Galidor	16. September
Jimmy Neutron: Jet Fusion	16. September
MTV's Celebrity Deathmatch	16. September
Tonka: Rescue Patrol	16. September
The Simpsons: Hit & Run	16. September
XGRA	16. September
NHL 2004	22. September
NHL Hitz Pro	22. September
Tiger Woods PGA Tour 2004	22. September
Billy Hatcher and the Giant Egg	23. September
Gladius	23. September
Freestyle Street Soccer	23. September
Wallace & Gromit: Project Zoo	23. September
NFL Blitz Pro	29. September
Auto Modellista	30. September
Sphinx	6. Oktober
LEGO Bionicle	7. Oktober
NBA Live 2004	7. Oktober
Viewtiful Joe	7. Oktober
Hot Wheels World Race	8. Oktober
XIII	9. Oktober
Haunted Mansion	13. Oktober
Kirby Air Ride	13. Oktober
Road Kill	13. Oktober
Batman: Rise of Sin Tzu	14. Oktober
SSX 3	14. Oktober
Resident Evil: Code Veronica X	21. Oktober
Rogue Squadron 3: Rebel Strike	21. Oktober
Teenage Mutant Ninja Turtles	21. Oktober

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Monster Truck Madness	6. August
Madden NFL 2004	12. August
Rescue Heroes: Billy Blazes	19. August
Freekstyle	24. August
Mortal Kombat Tournament Edition	25. August
Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire	25. August
Disney's Extreme Skate Adventure	2. September
Final Fantasy Tactics Advance	8. September
Spirits & Spells	8. September
Power Rangers: Ninja Storm	9. September

Erscheint demnächst:

LEGO Bionicle	10. September
Corvette	10. September
Rocket Power: Zero Gravity Zone	10. September
Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge	15. September
Road Rash: Jail Break	15. September
Barbie Horse Adventure	16. September
Blackthorne	16. September
Boktai	16. September
Disney's Party	16. September
Polly Pocket	16. September
Scooby-Doo: Mystery Mayhem	16. September
Shining Soul	16. September
Crouching Tiger, Hidden Dragon	23. September
Digimon Battle Spirit 2	23. September
Munch's Oddysee	23. September
Gekido	25. September
Klen	25. September
Street Jam Basketball	25. September
Little League Baseball	30. September
Need for Speed: Porsche Unleashed	30. September
CIMA: The Enemy	1. Oktober
Backyard Hockey	7. Oktober
DemiKids	7. Oktober
Lion King	7. Oktober
Jimmy Neutron: Jet Fusion	13. Oktober
Batman: Rise of Sin Tzu	14. Oktober
Haunted Mansion	14. Oktober
Lizzie McGuire	14. Oktober
Mega Man Zero 2	14. Oktober
R-Type 3	15. Oktober
Super Duper Sumos	20. Oktober
Super Mario Bros. 3	20. Oktober
Teenage Mutant Ninja Turtles	21. Oktober
Woody Woodpecker: Crazy Castle 5	21. Oktober

Tengai Makyo II Manji Maru

ROLLENSPIEL Wiederbelebung einer alten Serie.

Tengai Makyo – auch unter dem Namen *Far East of Eden* bekannt – erschien ursprünglich auf der PC-Engine und brachte es immerhin auf vier Teile. Nach vielen Jahren entschied sich Hudson Soft schließlich dazu, ein Revival der Serie auf dem GC zu veranstalten. Eigentlich ist *Tengai Makyo III Namida* (erscheint nächstes Jahr) die neueste Episode. Aber aufgrund des Wiedererkennungswertes kommt zunächst *Tengai Makyo II Manji Maru*, das bereits 1992 auf der PC-Engine erschienen ist. Die Geschichte spielt in der Welt von Jipang – einer Art Fantasie-Japan –, wo man eine Party gründen muss, um eine böse Macht zu zerstören. Die Grafik wurde dabei natürlich den Möglichkeiten des GC angepasst. **(uc)**

Hersteller: Hudson Soft
Internet: www.hudson.co.jp
Termin: 25. September (Japan)

MTV's Celebrity Deathmatch

WRESTLING Promis aus Knetgummi in den Ring.

Die Wrestling-Schergen von der WWE kann man eigentlich nicht sonderlich ernst nehmen. Die Prügelspiel-Umsetzung der MTV-Serie *Celebrity Deathmatch* geht noch einen Schritt weiter und bekennt sich zur völligen Albernheit. In den Ring steigen rund 20 Semiprominente aus dem US-Showgeschäft wie Basketball-Rüpel Dennis Rodman, Shock-Rocker Marilyn Manson oder das aufgedunsene Busenwunder Anna Nicole Smith. Grafisch ist fröhlicher Comiclook angesagt, der Humor ist eher im niederen Bereich angesiedelt. Die Attacken und individuellen Special Moves der Trash-Duellanten werden in der US-Version von den Original-TV-Kommentatoren begleitet. **(hl)**

Hersteller: Gotham Games
Internet: www.gothamgames.com
Termin: September (USA)

VON DER LEINE Frau Smith hetzt ihren Kampf-Pudel auf Marilyn Manson (links).

ROCK HARD Tommy Lee schwingt seine Gitarre als Extrawaffe (rechts).

NHL Hitz Pro

AMERICAN SPORTS Realistischer, härter, einfach NHL Hitz.

Mit Tor-Inflation und nur drei Feldspielern pro Team war *NHL Hitz 2003* eine erfrischende Eishockey-Alternative zur Simulations-Referenz *NHL 2003* von EA Sports. Doch inzwischen gab es einige verwirrende Transferentwicklungen: Das *Hitz*-Entwicklungsteam wurde von EA aufgekauft. Midway wagt deshalb einen Neuanfang mit allen NHL-Regeln, stockt die Mannschaften auf realistische fünf Mann plus Goalie auf, integriert Reihenwechsel und nennt das ganze *NHL Hitz Pro*. Klingt erheblich realistischer, hebt sich aber kaum mehr von *NHL 2004* ab. Ende September wird das Eishockey-Direktduell auf dem GameCube beginnen. **(hl)**

Hersteller: Midway
Internet: www.midwaysports.net
Termin: September (USA)

PROFESSIONELLE HITZ Spielablauf realistischer und härter (oben).
AUFI GEHT'S Start in Vancouver, wo die Dallas Stars antreten (unten).

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.

JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

ideenhaus muc

PFUI SPINNE Gegen diese Viecher hilft am besten der Blizzard-Zauber.

MOOGLE-INVASION Dieser Zeitgenosse führt euch durch ein Tutorial.

N-ZONE HIT

IMPORT TEST

Final Fantasy Crystal Chronicles

Es ist endlich so weit. Das **erste Fantasy-Rollenspiel von Square Enix** ist in Japan für den GameCube zu haben.

Voller Erwartungen haben wir die japanische Version von Square Enix' Einstand auf dem GameCube erhalten. In einer mystischen Welt ist das gesamte Land von einer tödlichen, nebelartigen Substanz überzogen, die eigentlich jegliches Leben unmöglich macht. In der Mitte jedes Dorfes und jeder Stadt befindet sich ein Kristall, in dessen Schutz die Einwohner unbeschwert leben können.

INFO MEHRSPIELERMODUS

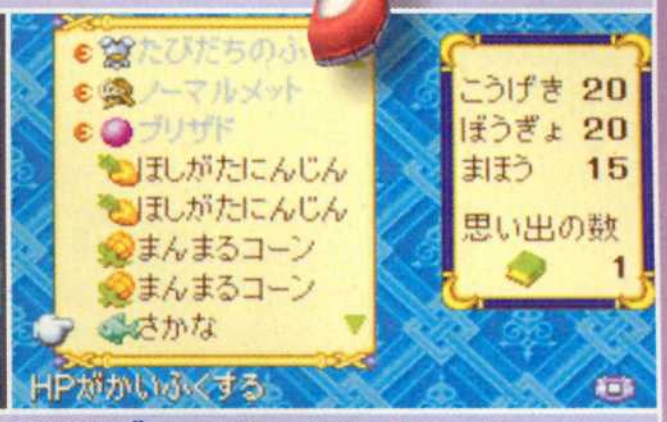
Mehr Spaß zu viert?

***Final Fantasy: Crystal Chronicles* ist nicht nur das erste Rollenspiel von Square Enix auf dem GC, sondern auch das erste, das besonderen Gebrauch von der Connectivity macht.**

Voraussetzung für das Rollenspiel-Vergnügen zu zweit, zu dritt oder zu viert ist, dass alle Mitspieler über einen GBA/GBA SP und ein GC/GBA-Linkkabel verfügen. Das Spiel funktioniert im Mehrspielermodus eigentlich genau wie im Einzelspielermodus. Am Anfang wählt man einen Charakter aus und bewegt sich ebenfalls in derselben Weise auf der Landkarte. Der Unterschied liegt neben dem angepassten Gegneraufkommen in der Menüverwaltung. Drückt man auf dem GBA die Select-Taste, so kann man nun auf dem kleinen Bildschirm zwischen den Menüs umherschalten und Zaubersprüche oder Gegenstände auswählen. Ungünstig ist allerdings, dass die Action auf dem Fernseher weiterläuft. Da kommt es schon mal vor, dass man Schaden erleidet und es noch nicht mal gleich merkt. Sicher, man kann sich gegenseitig helfen, aber wenn man selbst gerade mit einem Gegner beschäftigt ist, hat man da schlechte Karten. Magie lässt sich im Mehrspielermodus hingegen viel effektiver und öfter koppeln. Mit Sicherheit stellt diese Art des Rollenspielens eine richtungsweisende Möglichkeit dar. Deshalb ist es umso unverständlicher, dass sich die Entwickler hier zu wenig Mühe gegeben haben. Schade drum, das hätte echt ein tolles Multi-Rollenspiel werden können.

KELCHTRÄGER Ohne Moogle muss leider einer der Spieler den Crystal Cage tragen.

WER MACHT WAS? Gerade bei Boss-Kämpfen ist eine gute Absprache untereinander Pflicht.



DAS MENÜ erscheint auf dem GBA, während die Action auf dem Fernseher weitergeht.

Doch die Kraft des Kristalls hält nicht ewig und so müssen einmal im Jahr ein paar Auserwählte ausrücken, um die wertvollen Tropfen des Mirula-Baumes zu finden. Hat man sich anfangs für eine von insgesamt 32 Charakterformen entschieden, geht die gefährliche Reise auf einer Landkarte los.

MIT CARAVAN UND LANDKARTE

Hier sind vorgegebene Wege und einige Stationen, wie Dungeons, Dörfer, Städte oder Verbindungsstellen zu weiteren Landesteilen, zu sehen. Habt ihr euren Crystal Caravan auf einen Dungeon bewegt, so seht ihr zunächst, welche Arten von Attributwechsel in diesem Level vorhanden sind. Nach dem Betreten einer Station steuert ihr euren Charakter mithilfe des Analogsticks. Immer mit dabei ist euer Moogle, ein kleines, fliegendes Wesen, das euch helfend zur Seite steht und den Crystal Cage trägt. Dieser beinhaltet nicht nur die Mirula-Tropfen, sondern ist auch überlebenswichtig, da er eine schützende Kugel um euch erzeugt, in der ihr unversehrt bleibt. In bester *Baldur's Gate*-Manier kämpft ihr euch durch die wunderschön gestalteten Gebiete. Dazu bedient ihr euch entweder des Schwertes

1. ÄTSCH DANEBEN Diese Attacke der kleinen Feuerkugel ging ins Leere. Zeit für eine Gegenattacke!

2. RIESENRAUPEN Kommt ihr ihnen zu nahe, vergiften sie euch. Seid ihr zu weit weg, setzen sie euch unter Strom.

3. BACK TO THE BASICS Dieser idyllische Ort ist nahzu perfekt, um mal Abstand von der stressigen Realität zu gewinnen.

4. ZAUBERN IM DUETT Nachdem Moogle euch benachrichtigt hat, unterstützt er euch bei starken Zaubersprüchen.

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

ERWARTUNGEN

Wir wollten von euch wissen, was ihr euch vom neuen *Final Fantasy: Crystal Chronicles* für den GameCube erhofft habt.

oder magischer Attacken, die ihr allerdings in jedem Level erst neu aufsammeln müsst. Etwas ungewöhnlich, aber nicht unbedingt schlimm, da die Gegner in den Levels eigentlich immer sämtliche Magiearten in sich tragen und nach ihrem Ableben freigeben. Anfangs können vier Aktionen festgelegt werden. Das Wechseln dieser Aktionen wird durch einen Druck der L- oder R-Taste vollzogen. So könnt ihr zwischen zwei festen Vorgängen – Angriff und Verteidigung – und zum Beispiel Feuer- und Heilzauber hin- und herschalten. Schatzkisten können auch seltene Artefakte beinhalten, die bestimmte Eigenschaften, wie zum Beispiel die Angriffsstärke, für die Dauer des Dungeons erhöhen. Ab und an wartet auch ein kleines Rätsel, das euch aber nur kurzzeitig den Weg versperrt.

AM ENDE WIRD ES HART

Am Ende eines jeden Levels wartet ein besonders dicker Endgegner, der sich Unterstützung von einigen kleineren Untertanen holt, die in bestimmten Abständen auftauchen. Anfangs sind diese Brocken noch relativ einfach platt zu machen. In späteren Abschnitten ist dann aber strategischer Einsatz von Waffengewalt und Magie nötig. Habt ihr Moogle zum Beispiel den Befehl über die X-Taste gegeben, den Crystal Cage hinzustellen, zaubert er kräftig mit und bündelt seinen Zauber mit dem eurigen. Aber auch die Hauptfigur selbst kann Zaubersprüche bündeln. Entweder ihr verstärkt die Wirkung eines Eiszaubers durch die Koppelung zweier einzelner Eissprüche oder ihr kreiert neue Magie durch die Kombination von zwei unterschiedlichen Zaubern. Nachdem ihr den Endgegner besiegt habt, erhaltet ihr einen Tropfen von einem Mirula-Baum. Nach drei Füllungen ist der Crystal Cage voll und der Kristall im heimischen Dorf ist für ein weiteres Jahr mit genügend Kraft versorgt. Nach einer kleinen Feier geht die Suche nach weiteren drei Tropfen im nächsten Jahr weiter.

BRIEFWECHSEL MIT DER FAMILIE

Habt ihr einen Tropfen bekommen, erhaltet ihr außerdem einen Brief von eurer Familie. Ihr könnt diesen nicht nur beantworten, sondern auch Gegenstände wie Geld oder andere Aufmerksamkeiten beilegen, um eure Lieben bei der Stange zu halten. Bei der Levelauswertung könnt ihr dann auch noch ein Artefakt auswählen, das eine bestimmte Eigenschaft dauerhaft erhöht oder verändert. Jedes neue Jahr müsst ihr neue Gebiete erkunden, um an die wertvollen Tropfen zu gelangen. Hierfür müsst ihr die Verbindungsstellen passieren. Dafür braucht der Crystal Cage das gleiche Attribut wie der Übergang. Die Kristall-Attribute sind in vier Variationen vorhanden: Feuer (Farbe Rot), Wind (Farbe Grün), Wasser (Farbe Blau) und Erde (Farbe Braun). An bereits besuchten Levels lässt sich das Attribut ohne Betreten des Gebietes wechseln. Auf diese Weise ziehen die Expeditionen immer weitere Kreise und werden immer zeitintensiver. In Städten lassen sich zudem Vorräte auffüllen oder neue Waffen mithilfe von Schriftrollen entwickeln.

TECHNISCH ABSOLUT TOP

Technisch ist der Titel einfach umwerfend geworden – angefangen bei den fantasievollen und mit Effekten nur so voll gestopften Dungeons bis hin zu der äußerst stimmungsvollen Musikuntermalung. Hier zeigt sich, dass die Entwickler den GameCube wirklich vorbildlich beherrschen. Aufgrund der hohen Sprachbarriere ist allen Rollenspiel-Fans nur zu raten, bis zum Europa-Release zu warten, um in den vollen *Crystal Chronicles*-Genuss zu kommen.

UDO CRNJAK

1. HÜBSCHE KÄSEGLOCKE
Bei den Übergängen bekommt man einen der besten Effekte im Spiel zu Gesicht. WOW!

2. EINSTIEGSHILFE Dank der Zeichnungen und eindeutigen Situationen ist das Tutorial am Anfang recht hilfreich.

3. ATTRIBUTWECHSEL In den Levels müsst ihr den Crystal Cage hier kurz ablegen, um später die Attribute einfach wechseln zu können.

4. MALERISCH Einige Levels sind sehr idyllisch gestaltet. Da hat man fast keine Lust mehr zu kämpfen.

DETAIL-CHECK **FINAL FANTASY: CHRISTAL CHRONICLES**

Die Rollenspielsensation

Wir vergleichen das erste *Final Fantasy* für den GameCube mit *Baldur's Gate: Dark Alliance*.

FF: CRYSTAL CHRONICLES

UMFANG ★★★★★

Story: Auf der jährlichen Suche nach Tropfen des Mirula-Baumes erlebt der Spieler immer fantastischere Abenteuer. Nebengeschichten werden in Form von Cutscenes erzählt.

Charakterklassen: Es kann zwischen männlichem und weiblichem Geschlecht unterschieden werden. Ferner existieren vier Rassen mit nochmals vier Erscheinungsbildern.

Gegenstände: Waffen lassen sich neu entwickeln. Zaubersprüche werden in Dungeons gefunden. In Städten lässt sich eine Vielzahl von verschiedensten Items kaufen und verkaufen.

GAMEPLAY ★★★★½

Steuerung: Zwei Arten: Auf der Landkarte per Richtungsangabe bis zur nächsten Station. In den Dungeons per Analogstick. Die Rotation der anfangs vier durchführbaren Aktionen erfolgt mit den L- und R-Tasten.

Kampfsystem: Läuft in Echtzeit ab. Das Geschehen wird im Einzelspielermodus durch Aufrufen des Menüs unterbrochen.

Aufrüsten: Durch Artefakte am Ende eines Levels. Neue Waffen können in den Städten mithilfe von Schriftrollen entwickelt werden. Zaubersprüche lassen sich koppeln und so verstärken. In jedem Dungeon bekommt man jedoch neue Zaubersprüche von erledigten Gegnern.

Mehrspielermodus: Ja. Zwingend notwendig dafür ist das Benutzen des GBA plus Linkkabel. Die Menüführung findet auf dem GBA statt, während das Geschehen auf dem Fernseher weiterläuft.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Wunderschön gestaltete Dungeons, Städte und Charaktere. Unglaubliche Licht- und Spezialeffekte.

Sound: Etwas ungewöhnliche, aber trotz allem sehr stimmungsvolle Musik. Die Soundeffekte passen immer sehr gut zum fantastischen Geschehen.

Sprachausgabe: Außer bei den Dungeon-Vorstellungen wurde auf Sprachausgabe gänzlich verzichtet. Sehr schade.

Präsentation: Sehr übersichtliche Menüführung. Während des Spiels kommt eine dichte Atmosphäre auf. Insgesamt sehr fantasiereich gestaltet.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

BG: DARK ALLIANCE

UMFANG ★★★★½

Story: Durch unglückliche Zufälle und Umstände kommt der Held langsam einer finsteren Verschwörung auf die Spur. Fortan ist die Aufklärung der dunklen Machenschaften sein erklärtes Ziel.

Charakterklassen: Es stehen drei Charaktere zur Auswahl: Adriana, die Elfen-Hexen-Meisterin, Kromlech, der Zwergen-Kämpfer, und Vhan, der menschliche Bogenschütze.

Gegenstände: Es können viele Gegenstände gekauft werden: Kleidungsstücke, Schuhe, Handschuhe, Helme, Schilde, neue Waffen. Diverse Zaubersprüche und Fähigkeiten lassen sich erwerben.

GAMEPLAY ★★★★½

Steuerung: Das Joypad ist intelligent mit allen durchführbaren Aktionen belegt. Dennoch lässt sich die Figur mit all ihren Fähigkeiten und Zaubersprüchen stets optimal durch die Levels und Kampfsituationen steuern.

Kampfsystem: Ebenfalls Echtzeitkämpfe. Sämtliche Zaubersprüche und Fähigkeiten lassen sich in den Kämpfen auswählen.

Aufrüsten: Die Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma unterliegen dem üblichen Erfahrungspunktesystem. Außerdem lassen sich immer bessere Ausrüstungsgegenstände, Zaubersprüche und immer bessere Fähigkeiten kaufen und erwerben.

Mehrspielermodus: Um zu zweit zu spielen, ist keine zusätzliche Peripherie oder Konsole nötig. Beide Figuren befinden sich gleichzeitig auf dem Schirm. Die Steuerung ist identisch mit dem Einzelspielermodus.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Die Grafik ist eigentlich sehr hübsch, aber leider nicht mehr ganz zeitgemäß. Begleitet von starkem Ruckeln.

Sound: Sehr gute und stimmungsvolle Musikstücke, die jeweils sehr gut das Geschehen untermalen. Die Soundeffekte sind ebenfalls sehr gut gelungen.

Sprachausgabe: Die deutsche Synchronisation kann sich wirklich hören lassen. Sprachsamples werden oft verwendet.

Präsentation: Grundlegend anders als bei *FF: Crystal Chronicles*. Übersichtliche Charakter- und Einkaufsmenüs mit allen wichtigen Informationen.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak pflanzt einen Mirula-Baum.

Grafisch hat mich der Titel von der ersten Sekunde an gefesselt. Obwohl die Sprachbarriere bei dem Spiel erwartungsgemäß sehr hoch ist, probiert man ständig weiter. Im Einzelspielermodus kann der Titel eindeutig mehr Punkte machen. Zu nervig ist das ständige Umorientieren vom TV- auf den GBA-Bildschirm im Mehrspielermodus – auch wenn es Spaß macht. Ebenfalls heftig ist die zwingende Notwendigkeit von Game Boy Advance plus Linkkabel für das Rollenspielen mit einigen gleichgesinnten Kumpels.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga sucht nur noch Kristalle.

Die grandiose Grafik, der klasse Sound und vor allem die tollen Levelvorstellungen sorgen für reichlich Fantasy-Stimmung. Wer jedoch ein *Final Fantasy*-Spiel im Stil der PlayStation-Teile erwartet, wird enttäuscht. Hack & Slay ist hier vorherrschend. Und so toll ein Mehrspielermodus auch ist, der dafür erforderliche Besitz eines GBA ist unschön.

IMPORT-TEST

FF: CRYSTAL CHRONICLES

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square Enix
Speichern:	22 Blöcke
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.square-enix.co.jp**

Spieler **1-4**	Sprache **Japanisch**
Termin **1. Quartal 2004**	Störfaktor Sprache **Hoch**

- ⊕ **Tolle Grafik**
- ⊕ **Stimmungsvoller Sound**
- ⊕ ***Final Fantasy* mit Echtzeitkämpfen**
- ⊖ **Vergebenes Mehrspieler-Potenzial**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
89%	88%	84%	**88%**

IMPORT JAPAN

„Atmosphärisch tolles Echtzeit-Rollenspiel. Der Mehrspielermodus kann leider nicht voll überzeugen."

AIR FLO
Hand Cooling Technology

Weltneuheit

Der erste multifunktionale Controller mit integriertem Lüftungssystem ermöglicht ein völlig neues Spielerlebnis.

- Nie mehr verschwitzte Hände
- Regulierbares Lüftungssystem
- Eingebaute Vibrationsfunktion
- Gummierte Griffe mit Lüftung
- 3-Meter-Kabel

für Playstation

für Game Cube

für Xbox

Erhältlich im gut sortiertem Fachhandel.
www.airflo.de

USK 18

Kein Problem!

www.robyrobshop.de

Mario Golf Toadstool Tour

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

IMPORT TEST

Auf dem N64 zum **Überraschungshit** avanciert, setzt Mario erneut zum Abschlag an!

GENIAL Eine der hübschesten und witzigsten Stellen im Spiel!

KLASSE Daisy versenkt einen langen Putt!

FEINGEFÜHL? Bowser versucht, um ein Hindernis zu spielen.

EASY Donkey nimmt's locker und schlägt mit nur einer Hand.

Wo Mario draufsteht, da ist Qualität drin. Egal ob *Super Mario Sunshine* (Jump & Run), *Paper Mario* (Rollenspiel), *Mario Kart* (Funracer) oder *Mario Tennis* (Tennisspiel) – Nintendo stellt sicher, dass die Spiele mit dem berühmtesten Klempner der Welt in jedem Genre eine Klasse für sich sind. Mit *Mario Golf: Toadstool Tour* möchte Nintendo nun auf dem GameCube die Golf-Krone für sich sichern. Bereits auf dem Nintendo 64 und dem Game Boy war *Mario Golf* ein voller Erfolg. Doch auf dem GameCube hat man mit *Tiger Woods PGA Tour 2003* von Electronic Arts einen erstklassigen Konkurrenten.

ABSCHLAG MARIO

Anders als *Tiger Woods PGA Tour* ist *Mario Golf* keine bierernste Simulation. Genau wie bei den Vorgängern verbindet man das anspruchsvolle Golfspiel mit dem *Mario*-Universum. So schlagt ihr den Ball zwar genau wie bei *Tiger Woods PGA Tour* an Bäumen und Seen vorbei über das Grün aber eben im typischen *Mario*-Comic-Stil. Dies eröffnet ganz eigene Möglichkeiten. Denn über die gewöhnlichen Grün-Kurse hinaus müsst ihr z. B. auch auf den feurigen Kursen von Bowser bestehen oder euch mit diversen Pflanzen oder Feinden aus dem *Mario*-Universum herumschlagen. Wenn ihr den Ball beispielsweise zu sehr in die Nähe einer Pflanze schlagt, frisst sie ihn und spuckt ihn an einer anderen Stelle wieder aus. Trefft ihr aus Versehen eine Bombe, schleudert die Explosion euren Ball mitunter in eine ungünstige Position. Diese Ereignisse sind jedoch kein Produkt des Zufalls und nehmen auch nicht überhand. Es liegt vor allem daran, wo ihr den Ball hinspielt. *Mario Golf* bietet eine Vielzahl an Spielmodi. Da gibt es zum Beispiel die Side Games, bei denen ihr eine Reihe an Herausforderungen – wie das Erzielen von Birdies auf mehreren Löchern hintereinander – bestehen müsst. Bei den Near Pin Challenges kommt es allein darauf an, den Ball mit einem Schlag so nahe wie möglich an die Fahne zu schlagen. Beim Speed Golf müsst ihr den Ball in möglichst kurzer Zeit einlochen. Im Stroke Play kommt es nicht auf die Zeit, sondern vielmehr auf die Anzahl der Schläge an, die ihr benötigt, um den Ball ins Loch zu bringen. Und im Character Match wählt ihr euren Lieblingscharakter und tretet gegen ihn an. Das Herzstück von *Mario Golf* ist aber der Tournament-Modus, bei dem ihr nach und nach sämtliche Kurse und Charaktere freischaltet. Das Spiel beginnt hier relativ unspektakulär. Die ersten Turniere sind recht konventionell und schnell durchgespielt. Erst bei den letzten beiden der sechs Turniere dreht *Mario Golf* mit jeder Menge Hindernissen und Warp-Röhren richtig auf, so dass sie auch für erfahrene *Mario Golf*-Veteranen eine Herausforderung darstellen.

INTUITIV, ABER NICHT REVOLUTIONÄR

Was *Mario Golf* schon immer hervorragend demonstrierte, war, wie man ein anspruchsvolles Spiel wie Golf mit einer relativ simplen Steuerung auch für

VERWINKELT Es ist gar nicht so einfach, auf einem Baum zu spielen!

INFO CAMELOT

CAMELOT SOFTWARE PLANNING

Die Macher von Mario Golf

Schon bevor Camelot Spiele für Nintendo programmierte, haben die Entwickler ihr Können demonstriert!

1994 gegründet, entwickelte Camelot die bekannte *Shining Force*-Serie für Segas Saturn. Anschließend folgte das Golf-Spiel *Hot Shots* für die PSone, welches letztlich der Anlass für Nintendo war, eine engere Zusammenarbeit anzustreben. Das Ergebnis waren die legendären Fun-Sport-Spiele *Mario Golf* und *Mario Tennis* für das N64, welche über Jahre hinweg als Referenz angesehen wurden. Auch der Game Boy bekam seine eigenen Versionen. Auf dem Game Boy Advance setzte Camelot schließlich neue Standards mit *Golden Sun* und *Golden Sun: Die vergessene Epoche*. Zurzeit befinden sich bei Camelot ein neues *Mario Tennis*-Spiel sowie ein bisher unbekanntes Spiel für den GameCube in der Entwicklung.

Yard-Anzeige: Gibt die restliche Entfernung zum Loch an.

Windanzeige: Signalisiert, wie stark der Wind bläst und aus welcher Richtung er kommt.

Kursinformationen: Hier erfahrt ihr, auf welchem Kurs ihr spielt und wie viele Schläge ihr benötigen solltet.

Loch-Informationen: Zeigt an, wie viele Schläge ihr auf dem jeweiligen Loch schon gebraucht habt.

Schlägerwahl: Vom Holzschläger bis zum Putter – auf Knopfdruck erscheint hier der gewünschte Schläger.

Treffer-Zone: Der rote Punkt markiert, wo ihr den Ball trefft. Mit dem Digi-Kreuz könnt ihr den Ball weiter unten treffen (um z. B. aus Sandbunkern herauszukommen), ihn anschneiden oder flacher schlagen.

Kräftig oder gefühlvoll: Hier wählt ihr, ob ihr einen Powerschlag anwendet oder lieber normal spielt. Außerdem bestimmt ihr hier die Schlagstärke des Putters (lang, mittel oder kurz).

Powerbalken: Je weiter der Balken nach links ausschlägt, desto kräftiger schlagt ihr. Außerdem könnt ihr die Bälle mit einem zweiten Knopfdruck anschneiden.

Einsteiger zugänglich macht. *Mario Golf* ist hier nicht anders. Gestandene N64-Mario-Golfer werden sofort mit der Steuerung zurechtkommen, da sie sich kaum verändert hat. Indem ihr auf dem Analogstick nach oben oder unten drückt, könnt ihr den richtigen Schläger wählen – von Holzschlägern, bei denen die Bälle nach der Landung noch deutlich weiter springen, über Eisenschläger, wo die Bälle relativ flott liegen bleiben, bis zum Putter ist hier alles vertreten. Indem ihr nach links oder rechts lenkt, bestimmt ihr, wo der Ball landen soll. Die Weite des Schlages hängt vom gewählten Schläger ab. Allerdings könnt ihr mit den L- und R-Tasten auch die Schlagstärke bestimmen. Dies ist anders als bei *Tiger Woods PGA Tour*, wo die Schlagstärke davon abhängt, wie weit ihr den Analogstick betätigt. Mit der Y-Taste erhaltet ihr eine Karte vom kompletten Golf-Kurs und mit X könnt ihr zum Landeplatz zoomen. Ein Gitternetz zeigt euch dabei stets an, wo der Ball (hoffentlich) landen wird. Mit dem B-Knopf schaltet ihr zwischen einem normalen Schlag und einem so genannten Powerschlag um. Diese sind allerdings pro Turnier begrenzt und sollten weise eingesetzt werden (es sei denn, ihr seid so gut, dass ihr euch neue Powerschläge verdient). Mit einem Powerschlag kann man über die normale Schlagdistanz hinaus schlagen. Dies ist insbesondere bei Par-5-Löchern besonders sinnvoll, da man so eine größere Strecke mit einem Schlag zurücklegen und sich dadurch hoffentlich den einen oder anderen Schlag sparen kann. Doch bevor ihr jetzt zum Abschlag antretet, solltet ihr auch berücksichtigen, ob eventuelle Hindernisse im Weg stehen, wie der Ball landen soll, von welcher Seite der Wind kommt und ob der Ball auf dem Fairway, in tiefem Gras oder im Sandbunker liegt. Denn mit dem Digi-Kreuz könnt ihr den Ball von links oder rechts anschneiden sowie ihm eine flachere oder höhere Flugkurve verleihen. Mit dem A-Knopf macht ihr letztlich den Abschlag. Genau wie auf dem N64 könnt ihr auf einer Leiste am unteren Bildschirmrand genau bestimmen, wie weit ihr schlagen wollt. Klingt alles kompliziert? Keine Sorge, schon nach kurzer Eingewöhnungszeit geht euch die Steuerung in Fleisch und Blut über. Und außerdem könnt ihr euch auch in einem langen Tutorial-Video alles erklären lassen.

EIN FLOTTER VIERER GEFÄLLIG?

Mario Golf kann man problemlos mit drei weiteren Kumpels zocken. Der Turnier-Modus bleibt zwar außen vor, dafür könnt ihr euch allerdings auf allen Golf-Kursen in den ver-

AU WEIA! Die Bowser Badlands zählen zu den schwierigsten Kursen!

TOLL ANIMIERT Da freut sich Waluigi! Birdo hatte keine Chance.

schiedensten Spielmodi versuchen. Besonders witzig ist, dass man die anderen Mitspieler auf Knopfdruck ärgern kann. So lässt Yoshi zum Beispiel ein „Wo soll der denn hin?" vom Stapel, während Wario seine Gegner fies auslacht und dem Gegner eine Übungsstunde anbietet. Jeder Charakter verfügt über ganz eigene Sprüche. Schade nur, dass nicht jeder Charakter über Sprachausgabe verfügt, sondern einige Figuren nur (*Mario*-typische) Geräusche von sich geben. Die Übersetzung wird dann auf dem Bildschirm angezeigt. Grafisch ist der Titel solide, ohne allerdings zu begeistern. Die Weitsicht ist gut, die individuellen Animationen der Charaktere witzig und auch einige neckische Details wurden integriert. So weht das Gras im Wind oder am Himmel ziehen Vögel vorbei. Schade ist allerdings, dass man immer dieselben Animationen zu Gesicht bekommt. Bei Yoshi sieht man beispielsweise stets einen Regenbogen, auf dem der Ball entlanggleitet, wenn man den Abschlag besonders gut trifft. Des Weiteren hat die knallbunte *Mario*-Grafik zwar ihren eigenen Charme, mit dem realistischen, aber trotzdem nicht biederen Look von *Tiger Woods Golf* kann sie aber nicht ganz mithalten. Auch der Sound von *Mario Golf* kommt nicht gänzlich ohne Kritik weg. So sind die Soundeffekte zwar recht solide und die Musik kennt man aus den *Mario*-Spielen – allerdings hätte man hier eine bessere Qualität sowie mehr Dynamik erreichen können. Sehr schön sind dagegen die kurzen Ladezeiten. Wesentlich wichtiger als die technische Seite ist aber die Spielbarkeit. Und hier kann *Mario Golf* überzeugen. Man könnte sich allerdings darüber streiten, ob die Dual-Analog-Steuerung von *Tiger Woods Golf* nicht mehr Golf-Feeling aufkommen lässt. Und so witzig der Mehrspielermodus mit den Kommentaren der menschlichen Mitspieler auch ist, manchmal kann es ganz schön nervig sein, wenn der Bildschirm mit Meldungen überflutet ist und die Übersicht darunter leidet. Fazit: *Mario Golf: Toadstool Tour* ist ein sehr gutes Golfspiel, das aber nur eine geringe Evolution gegenüber dem N64-Original durchgemacht hat.

FABIAN SLUGA

DETAIL-CHECK MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

Duell der Giganten!

Mario versus Tiger Woods – das ist auch Nintendo gegen Electronic Arts. Wer ist besser?

MARIO GOLF

PRÄSENTATION ★★★★½

Allgemein: Geniales Intro-Video im *Mario*-Stil (sollte bei zuküftigen *Mario*-Spielen immer so sein!)! Verspielte, aber übersichtliche Menüs, sehr übersichtliche Display-Anzeigen. Diverse *Mario*-Melodien unterlegen das Geschehen.

GAMEPLAY ★★★★½

Ausrichtung: Fun-Golf
Spielbare Charaktere: Über 16 Golfer, bestehend aus klassischen Nintendo-Charakteren wie Mario, Donkey Kong, Peach, Yoshi oder Bowser.
Kurse: 6 Fantasie-Golf-Plätze mit je 18 Löchern. Angesiedelt im *Mario*-Universum. Erst die späteren Turnier-Kurse offenbaren die wahre Qualität von *Mario Golf: Toadstool Tour*!
Umfang der Spielmodi: Über sechs tolle Spielmodi (siehe Text) inklusive tollen Mehrspielermodus! Mehr kann sich das Golfer-Herz wirklich kaum wünschen!
Editor-Modus: Leider bietet *Mario Golf* keinen Editor.
Steuerung: Einfach und aus der N64-Version bekannt. Zwei Knopfdrücke reichen theoretisch zum Abschlag.
Das Putten: Punkt für *Mario Golf*! Dank komplettem Gitternetz erkennt man jede Unebenheit im Boden!
Ballphysik: Realistisch, so wie sich das Golfen auch anfühlen sollte.
Mehrspieler-Modus: Zahlreiche Mehrspielermodi und die Möglichkeit, Mitspieler mit Sprüchen zu necken, sorgen für massig Spielspaß!
Langzeit-Motivation: Noch. Die vielen Spielmodi, zahlreichen Geheimnisse und der tolle Mehrspielermodus halten bei Laune. Außerdem müssen schwierigere Kurse und weitere Charaktere erst freigespielt werden.

TECHNIK ★★★½

Grafik: Nicht realistisch und im *Mario*-Universum angesiedelt. Gute Weitsicht, liebevolle Animationen, leider nicht so viele Animationen wie bei *Tiger Woods PGA Tour*!
Sound: Witzige *Mario*-Melodien, solide Soundeffekte und teilweise gelungene Sprachausgabe. Unterstützt Dolby Pro Logic 2. Kein Kommentator.
Ladezeiten: 3 Sekunden

GESAMTWERTUNG ★★★★½

TIGER WOODS

PRÄSENTATION ★★★★½

Allgemein: Fetziges Intro-Video mit Szenen aus dem echten Golf. Typisch EA eben. Krachender Sound, übersichtliche Menüs und Display-Anzeigen. Die hohe Anzahl der Spielmodi erschlägt einen zu Spielbeginn fast.

GAMEPLAY ★★★★★

Ausrichtung: Anspruchsvolle Simulation
Spielbare Charaktere: 17 Original-PGA-Tour-Golfer, darunter Tiger Woods, Ty Tyron, Jesper Parnevik, Charles Howell III, Brad Faxon oder Jim Furyk
Kurse: 12 Golf-Plätze, darunter die weltbekannten Pebble Beach Golf Links, The Royal Birkdale Golf Club, Poppy Hills, Torrey Pines oder Princeville. Es sind viele tolle und malerische Kurse dabei!
Umfang der Spielmodi: Turnier-Modus, unzählige Mini-Spiele, vorgefertigte Szenarien, Speed Golf und Head-to-Head-Matches. Besser geht's kaum!
Editor-Modus: Es können eigene Golfer oder Kurse kreiert werden!
Steuerung: Anfangs gewöhnungsbedürftig, danach ist die Dual-Analog-Steuerung näher an der Realität!
Das Putten: Gut, aber da man statt eines Gitternetzes nur eine Linie sieht, bleibt manche Delle im Boden verborgen.
Ballphysik: Realistisch und eine der besten Ballphysiken in Golf-Spielen.
Mehrspieler-Modus: Dank der tollen Animationen ebenfalls eine Granate im Mehrspielermodus! Leider kann man die Mitspieler nicht ärgern!
Langzeit-Motivation: Sehr hoch! Unzählige Spielmodi, viele Charaktere, über 216 Löcher, ein guter Mehrspielermodus sowie zahlreiche freispielbare Trophäen und der Editor fesseln für die Ewigkeit an den Controller!

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Realistischer Look, gute Weitsicht, nette Details, originalgetreue Charakter-Modelle und vor allem sehr witzige Animationen. Manchmal sind die Texturen allerdings schwach!
Sound: Fetzige Musik in den Menüs, gigantische Soundeffekte während des Spiels und ein guter Kommentator! Leider gibt es keine Pro-Logic-II-Unterstützung!
Ladezeiten: 7 Sekunden

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
schlägt 250 Yards weit.

Sicher ist *Mario Golf* nicht das revolutionäre Golf-Spiel, welches es auf dem N64 war. Dies bedeutet jedoch nicht, dass Camelot kein tolles Game abgeliefert hat. Die witzigen Animationen, die tolle Spielbarkeit und die liebevoll designten Kurse sprechen für sich. Wer jedoch einmal *Tiger Woods PGA Tour* gespielt hat, den wird *Mario Golf* mit Sicherheit nicht vom Hocker reißen.

MEIN FAZIT GUT

Heinrich Lenhardt
hätte sich etwas mehr gewünscht.

So gut sich *Mario Golf* auch spielt, so liebevoll die (nur) sechs Kurse designt sind, geht mir doch einiges ab. Zum Beispiel eine Direktschwung-Steuerung à la *Tiger Woods*. Oder der hochmotivierende Rollenspiel-Modus der Game-Boy-Color-Version. So wirkt das Ganze nur wie ein frisch getünchtes Remake der N64-Version mit etwas wenig Inspiration und Innovation. Wer eine komplexere Golf-Simulation sucht, sollte auf *Tiger Woods PGA Tour 2004* warten.

IMPORT-TEST
MARIO GOLF

Genre:	Sport (Sonstiges)
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Camelot
Speichern:	13 Blöcke
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-4**	Sprache **Englisch**
Europa-Termin **1. Quartal 2004**	Störfaktor Sprache **Gering**

- ⊕ **Einfache Steuerung**
- ⊕ **Viele Spielmodi**
- ⊕ **Unterhaltsamer Mehrspielermodus**
- ⊖ **Kaum Verbesserungen zum Original**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
77%	73%	**85%**	81%

IMPORT USA

„Sehr unterhaltsames Golf-Spektakel, das aber gut ein paar frische Ideen hätte vertragen können."

HARDWARE

ÜBERSICHTLICH Das Game-Boy-Programm für die MP3-Wiedergabe ist sehr einfach zu bedienen.

ABSTURZFREUDIG Die PC-Software.

Advanced Musicplayer

ZUBEHÖR Der MP3-Player mit 64 MByte Speicher.

Mit dem Advanced Musicplayer könnt ihr zu Hause eure Lieblings-Songs auf ein GBA-Modul speichern und diese dann überall anhören. Vergleichbare Geräte sind klein und sehr teuer. Der Advanced Musicplayer von Datel besitzt 64 MByte Speicher, das reicht bei guter Klangqualität für ungefähr eine Stunde Musik.

WIE KLINGT DAS DENN?

Neben dem Game-Boy-Modul befindet sich im Karton ein USB-Anschlusskabel für den PC, eine Treiber-CD (für Windows 95, 98, 2000, XP und Me), ein Kopfhörer samt Adapter und natürlich eine Anleitung. Steckt das Modul erst einmal im GBA, erscheint nach dem Start die Benutzeroberfläche. Nun müsst ihr den Advanced Musicplayer mit dem PC verbinden und die Software installieren. Erst dann könnt ihr nach und nach MP3-Dateien vom PC auf den Speicher des Advanced Musicplayer übertragen.

Eine Prozentanzeige des Windows-Programms lässt euch wissen, wie viel Speicher noch frei ist. Um zu überprüfen, welche MP3-Dateien das Gerät unterstützt, haben wir mehrere Audio-CDs in verschiedene MP3-Qualitätsstufen umgewandelt und diese dann auf den MP3-Player übertragen. Alle Dateien mag der Musicplayer leider nicht – bei MP3s mit variabler Bitrate muss das kleine Gerät passen. Die Bedienung ist kinderleicht, da alle Game-Boy-Tasten eine eigene Funktion haben. Man hat sogar an eine Tastensperre gedacht, damit die Schultertasten die Wiedergabe nicht beeinflussen, wenn das Gerät zum Beispiel in der Tasche steckt.

DAS TESTERGEBNIS

Die Soundausgabe über den Mini-Lautsprecher vom GBA könnt ihr euch getrost sparen – selbst bei voll aufgedrehter Lautstärke ist die Musik zu leise. Auch mit dem beigelegten Kopfhörer klingt das Ganze nicht viel besser. Es fehlen Bass, Dynamik und Lautstärke. Bei etwas ruhigeren Liedern hört man sogar ein Hintergrundrauschen. Die PC-Software zeigte sich im Test etwas störanfällig und stürzte des Öfteren ab.

Fazit: Mit teureren MP3-Playern kann der vergleichsweise günstige Advanced Musicplayer nicht mithalten. Deshalb ist er nur für PC-kundige Game-Boy-Spieler empfehlenswert, die einen kleinen, einfachen CD-Player-Ersatz brauchen. **(bh)**

UMFANGREICH Der MP3-Player funktioniert auf allen PCs mit USB-Schnittstelle und ab Windows 95.

TEST

ADVANCED MUSICPLAYER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	BigBen Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678

Internet: **www.bigben-interactive.de**

Preis	Preis-Leistung
Ca. € 60,-	**Befriedigend**

- ⊕ Mit Kopfhörer und Adapter
- ⊖ Rauschender, leiser Klang
- ⊖ PC dringend benötigt
- ⊖ Variable Bitraten nicht unterstützt

GESAMTWERTUNG

Ok

INFO MP3-DATEIEN

MP3? Kenn ich nicht!

MP3 ist ein spezielles Dateiformat für Musikstücke. Der Vorteil: Es benötigt recht wenig Speicherplatz. Aber wie kommt man an MP3-Dateien? Mit dem PC-Programm *Musicmatch Jukebox* könnt ihr aus nicht kopiergeschützten Audio-CDs MP3-Dateien machen. Eine Probeversion des Programms findet ihr als kostenlosen Download im Internet: www.musicmatch.com.

GBA SP Starter Pack

ZUBEHÖR **Fast alles drin, fast alles brauchbar.**

FAST ALLES DRIN **Ein gutes Einsteigerpaket für Neubesitzer des Game Boy Advance SP.**

Wer einen der neuen Game Boy Advance besitzt, wird schnell merken, dass man ohne bestimmtes Zubehör nur schwerlich auskommt. Vorsichtige Spieler brauchen unbedingt eine Schutzhülle, außerdem wäre ein Kopfhörer samt Adapter keine schlechte Idee. Die beigelegten Kopfhörer des Starter Packs reichen für den GBA-Einsatz zwar vollkommen aus, für die Wiedergabe richtiger Musikstücke (siehe Test Advance Musicplayer) solltet ihr besser auf andere Ohrhörer ausweichen. Besonders sinnvoll für die Reise ist das USB-Ladekabel für den PC. Weniger sinnvoll sind beispielsweise die Stoff- und Plastik-Kordel, und das kleine, stoffbeschichtete Logic3-Logo, mit dem man das GBA-Display reinigen können soll. Für 15 Euro ist das GBA SP Starter Pack nicht besonders teuer und bietet euch die nötigsten Zubehör-Kleinigkeiten. Auch wenn man auf ein separates Tischladegerät, eine Aufbewahrungstasche für GBA-Spiele und einen praktischen Akku verzichtet hat. **(bh)**

TEST
GBA SP STARTER PACK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.logic3.de
Preis	Ca. € 15,-
Preis-Leistung	Sehr gut

- USB-Ladegerät mit langem Kabel
- Brauchbare, robuste Schutzhülle
- Kopfhörer mit GBA-Adapter

GESAMTWERTUNG
Gut

INFO **HARDWARE NEWS**

Spiele-Messe

Bernd Holtmann

Zwischen dem 21. und 24. August war in Leipzig die Hölle los. 92.000 Besucher stürmten während der Games Convention die Messehallen und haben sich dort verzaubern lassen. Beim Nintendo-Stand durften Kollege Sluga und ich zum Beispiel 1080° Avalanche und Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike anspielen. Aber auch im Hardware-Bereich gabs's Neues, zum Beispiel eine Liegematte mit eingebauten Lautsprechern (Test in der nächsten N-Zone) und ein erweiterbares GBA-Modul, das MP3-Lieder und sogar Java-Spiele aus dem Internet abspielen kann. Ob und wann der JEMBlazer (www.jemblazer.com) auf den deutschen Markt kommt, ist bisher noch ungewiss - schade eigentlich!

Protector Pouch

ZUBEHÖR **Robuste GBA-SP-Tasche.**

SPIEGLEIN, SPIEGLEIN **Der Displayschutz reflektiert besonders stark.**

Mit dieser Aufbewahrungstasche wird zwar nicht alles gut, aber vieles besser. Der Plan: Auch während des Spielens soll der GBA in der Tasche bleiben. Damit sich alles gut bedienen lässt, hat der Protector Pouch Löcher für Tasten, Lautsprecher (und Lautstärkeregler) sowie Ein- und Ausschalter. Die Anschlüsse für Ladegerät und Mehrspieler-Kabel werden galant per Klettverschluss verdeckt. Einen gewaltigen Nachteil hat der Protector Pouch allerdings: Die Plastikoberfläche spiegelt leider sehr stark, so dass wir unseren Test-GBA-SP nach dem Test gleich wieder entkleideten. Fazit: hübsch aussehende Tasche, die für den Praxisgebrauch aber trotz Gürtel-Clip und -Schlaufe nicht zu empfehlen ist. **(bh)**

TEST
PROTECTOR POUCH

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Thrustmaster
Info-Telefon:	0541-9987670
Internet:	www.maxtronik.de
Preis	Ca. € 18,-
Preis-Leistung	Gut

- Edles Leder-Design
- Stabiler Gürtelclip
- Stark reflektierende Schutzhülle

GESAMTWERTUNG
Geht so

INFO **HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Controller:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Pad	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Analog Controller	Bigben	Ca. € 13,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
Diverses			
Powerboard-Keyboard	Bigben	Ca. € 30,-	Gut
Console Rack	Maxtronic	Ca. € 10,-	Sehr gut
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
VGA Box Converter	Logic 3	Ca. € 60,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards:			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

WALUIGI Nur ein billiger Klon von Luigi?

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir leider nicht jeden Brief persönlich beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab.
Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende deine SMS mit dem Text: „NZ deine Meinung dein Wohnort" (Beispiel: „NZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn" an die Nummer:

D: 81114; € 0,49*/SMS, Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444; sfr 0,70/SMS

Diskussionsrunde

Hi N-ZONE!
1. Ich bin jetzt 12 Jahre alt, habe alle *Pokémon*-Spiele und bin immer noch beeindruckt. Ich finde es nicht schlimm, dass Nintendo so viele *Pokémon*-Games herausbringt. Nur weil *Pokémon* auf dem Cube rauskommt, wird Nintendos Wunderkonsole nicht zur Kinderkonsole!
2. Es stimmt, was Nintendo über den Spaß im Multiplayer-Modus sagt. Es macht viel mehr Spaß, daheim mit seinen Freunden zu zocken, als mit fremden Leuten online zu spielen. Vor allem wenn die Freunde keinen Onlinezugang, eine andere Konsole oder das Spiel nicht haben. Sowieso kostet es auf die Dauer zu viel!
3. Nintendos Strategie, die Serien weiterzuführen, ist perfekt. Sie bringen immer bessere Grafik, passendere Musik und immer wieder innovative Ideen, bis sie das perfekte Spiel kreiert haben. Und wenn es ein richtiger Kracher wird, halten sie alles geheim, wie bei *Super Mario 128*!

EUER TREUER LESER KEVIN SCHRAMM

„Online zu zocken kostet auf Dauer zu viel!"

Hallo N-ZONE-Team!
1. Die neue *Pokémon*-Welle kommt immer näher und ich finde es unverständlich, warum diese Viecher wieder zum Leben erweckt werden. Zwar war ich vor einigen Jahren ein Pokémon-Fan, dennoch bereue ich dies heute. Ich bezweifle, dass *Pokémon* erneut so erfolgreich wird wie vor etwa vier Jahren. Viele Pokémon-Fans sind älter geworden und finden solche Monster eher kindisch (wie ich). Nintendo will natürlich passend zur neuen Staffel viele *Pokémon*-Spiele herausbringen.
2. Zum Thema Online-Gaming will ich auch noch etwas sagen: Online-Games sind sicherlich die Multiplayer-Spiele der Zukunft. Laut Nintendo sind zwar Multiplayer-Spiele, die man zu Hause mit Freunden spielen kann, die besten. Doch Freunde sind ja auch nicht immer da. Deswegen wäre es meiner Meinung nach einfach besser, mit Spielern aus anderen Ländern zu zocken, auch wenn man mal alleine im Haus ist.
3. Zum Abschluss will ich noch kurz etwas zu den neuen Charakteren sagen. Mich (und bestimmt auch andere Nintendo-Fans) nerven die Klone, die in *Mario*-Spielen auftreten. Zum Beispiel gibt es seit *Mario Party 3* Waluigi und Daisy, die nur Nachahmungen von Luigi und Peach sind. Und bei *Mario Kart: Double Dash!!* kommen neben Baby Mario noch Baby Luigi und Baby Bowser als spielbare Charaktere vor. Hoffentlich werden die neuen Figuren keine Klone.

EUER LESER TOBIAS

Hallo N-ZONE!
Hier mal unsere Meinung zu eurem Diskussionsstoff:
1. Pokémon mag zwar in den Augen einiger tatsächlich kindisch sein, aber was da immer groß als kindisch hervorgehoben wird, ist eigentlich nur die Aufmachung. Das Spielprinzip an sich ist nämlich auch jetzt noch einzigartig. Aber es gibt halt Leute, denen Rollenspiele wie diese einfach ein Dorn im Auge sind. Viel wichtiger ist unserer Meinung nach, dass Nintendo auch verstärkt auf Erwachsenen-Spiele setzt.
2. Bei der Online-Frage können wir Nintendo eigentlich nur bestätigen. Eine Runde *Mario Party* mit Freunden, Chips und Cola wird das Online-Gaming nie ersetzen können! Beim Cube stellt sich die Frage aber sowieso nicht, weil es gerade mal ein Online-Game (*Phantasy Star Online*) gibt und weitere bisher nicht angekündigt sind.
3. Neue Helden bringen nichts, solange keine neuen Spielkonzepte kommen. Allerdings hat uns Miyamoto mit *Pikmin* schon bewiesen, wie man beides kombinieren kann.

EURE LESER CHRISTOPH UND DAVID!

INFO WWW.N-ZONE.DE

Themenchat

Themenchat zu Conan:
Wenn ihr mal mit echten Entwicklern reden wollt, dann schaut doch einfach in unseren Themenchat zu Conan am 1. Oktober um 18 Uhr. Hier habt ihr Gelegenheit, Michail vom Entwicklerteam Cauldron sowie den Europa-Chef von TDK Mediactive, Heiko tom Felde, mit Fragen zu löchern.

Chat mit der Redaktion:
Einmal im Monat bekommt ihr die Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen oder Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktionschat findet am 24. September um 17 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch kurzfristig stattfinden. Schaut also regelmäßig mal auf www.n-zone.de, wenn ihr auf dem Laufenden sein wollt.

GC am Ende?

Hallo N-ZONE!
Ich glaube, es liegt auf der Hand, was bei Nintendo abläuft: Dritthersteller verkünden lauthals, dass der GameCube nicht mehr rentabel sei, und produzieren keine Spiele mehr für den von vielen geliebten Würfel. Plötzlich erscheinen wichtige Spiele Monate später – und jeder weiß, was nächstes Jahr passieren wird: nämlich nichts! Ich bin frustriert, da immer wieder das Gleiche passiert und wir

„Nintendos Marketing ist bedauernswert!“

Videospieler, die noch immer an Nintendo glauben, maßlos verarscht werden. Und wer ist schuld? Nintendo selbst! Und weswegen? Wegen ihrer Sturheit, ihrer Naivität, wegen ihres bedauernswerten Marketings! Ich habe den GameCube gekauft, weil ich den Leuten von Nintendo vertraute, dass sie es diesmal anders machen würden, dass endlich mehr Dritthersteller geangelt werden, dass endlich mehr Werbung im Fernsehen gezeigt wird, dass sie endlich die Nase vorn hätten und es allen beweisen würden! Ich glaube, einige Leser denken vielleicht auch so, aber ich werde diesmal abwarten, wie sich Nintendo schlägt, wie gut sich die neue Konsole verkauft und ob Nintendo sich besinnt und endlich wieder uns Nintendo-Jünger zufrieden stellen wird. Ich hoffe, die neue Nintendo-Konsole wird abwärtskompatibel sein, so wie die PS2! Ich mag Sony und Microsoft nicht, aber diesmal werde ich mich an die Verkaufszahlen halten, ich will nicht wieder so etwas erleben müssen.

OSSI ZLÖBEL

SMS-Meinungen

„Ich finde Pokémon nicht kindisch, da es sehr gute Rollenspiele sind.“

ANDREA JÄCK, DAHN

„Nintendo lässt nach! Mario Sunshine und Zelda waren längst nicht so gut wie auf dem N64!“

MARKUS SCHWARZ, BONN

„Nintendo sollte endlich mehr auf Online-Gaming setzen!“

ACHIM JÄGER, MÜNCHEN

„Ich finde es dämlich, dass Prince of Persia und Beyond Good & Evil nur auf der PS2 erscheinen!“

NATALIE MANN, REUTLINGEN

INFO ATARI PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder rege. Über drei neue GameCube-Spiele darf sich nun Andreas Wenz aus Giebelstadt freuen.

Und auch im nächsten Monat könnt ihr wieder etwas gewinnen. Der Sieger erhält nämlich ein fettes Atari-Spielepaket, bestehend aus *Enter the Matrix*, *Ikaruga*, *Superman – Shadow of Apokolips* und *Super Monkey Ball 2*! Um an unserem Wettbewerb teilzunehmen, müsst ihr uns einen Comic schicken, der an den Gewinner-Comic anknüpft. Wichtig ist ebenfalls, dass der Comic wieder nur aus drei Bildern bestehen darf, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut erkennbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 19. September. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE,
Stichwort: Leserbrief-Comic
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Stimmen aus dem N-ZONE-Forum zum Thema: *„Mario Kart: Double Dash!!“*

Teiewizzle — AW: MARIO KART DOUBLE DASH!! sofort zugreifen???
Rang: | Angemeldet seit: 01.08.03 | IP: 80.130.158.227 | Gepostet: 08.08.03 19:09
weiss nicht mein bruder hohlt sich dass mario kart DDII ist doch genau so wie mario 64 nur mit besserer grafik dass mit 2 fahren auf einem kart stell ich mir ziemlich öde vor! der die waffen benutzt drückt manchmal die a taste und sieht zu wie Player 1 fährt

Cubed on1990 — AW: MARIO KART DOUBLE DASH!! sofort zugreifen???
Rang: | Angemeldet seit: 09.03.03 | IP: 212.185.252.69 | Gepostet: 08.08.03 19:29
Ich hols mir. Vorbestellen tue ich es mir aber nicht. (Das mach ich nur bei gamez wie zelda)
hmm blind zugreifen ist hier angesagt.
IMO ist Mario-Kart die besste Fun-Racer reihe überhaupt

Rang: | Angemeldet seit: 22.07.03 | IP: 217.84.34.182 | Gepostet: 09.08.03 02:27
Finde es auch nicht sooo toll, dass 2 fahrer auf dem kart sind , aber lass mich überraschen.

MARIO KART IS KULT

Habe alle Vorgänger, da darf DD doch net fehlen.

ES wird einfach nur Goil !!!

Sag nur : 8-player-lan

ZeldaMic — AW: MARIO KART DOUBLE DASH!! sofort zugreifen???
Rang: | Angemeldet seit: 17.02.03 | IP: 212.254.77.168
Was ist das denn für eine Frage???????? Es handelt sich hier um **MARIO KART**!!! Das ist und bleibt einfach **genial**!!! Was heissen will: Ich werde mir bereits die **US-Version** kaufen!!!

Kuehro — AW: MARIO KART DOUBLE DASH!! sofort zugreifen???
Rang: | Angemeldet seit: 12.08.03 | IP: 193.159.155.236 | Gepostet: 12.08.03 17:43
am 08.08.03 um 17:27 schrieb conky:

MARIO KART DOUBLE DASH!! sofort zuschnappen, oder in den regalen verstauben lassen, was meint ihr??
ich persoöhnlich werds mir grade am ersten tag hoglen, denn ich fand mariokart 64 schon

pah,
ich werd mich hüten so 'n dreck zu kaufen!
Ich weiß nicht was nintendo
mit diesen "neuerungen" erreichen will, aber ich find das echt schei##

stretboy — AW: MARIO KART DOUBLE DASH!! sofort zugreifen???
Rang: | Angemeldet seit: 13.08.03 | IP: 213.3.44.76 | Gepostet: 15.08.03 16:14
Ich werde mir Mario Kart sowieso kaufen, das Spiel hab ich schon auf dem Nintendo 64 bis zur Vergasung gespielt.
F-Zero Gx lass ich jedoch auch nicht einfach im Regal abstauben.
Diese Spiele sind einfach genial
Gruss BENi

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch hier Tipps zu Spielen!

INFO NEUE THEMEN FÜR DIE LESERBRIEFE

Diskussionsstoff

Ihr möchtet auch einmal in der N-ZONE zu Wort kommen und anderen Lesern eure Ansichten mitteilen? Wunderbar, denn wir wollen eure Meinung wissen!

Schreibt uns, was ihr über Nintendo denkt. Was könnte der Videospiel-Gigant besser machen? Oder seid ihr rundum glücklich? Möchtet ihr mehr Werbung und Aktionen von Nintendo sehen? Oder sollte Nintendo das Geld lieber in die Spiele-Entwicklung stecken? Kauft ihr euch die nächste Nintendo-Konsole wieder? Oder muss Nintendo erst bestimmte Voraussetzungen wie Abwärtskompatibilität schaffen? Wie sollte Nintendos nächste Heim-Konsole aussehen? Und stellt Sonys PSP wirklich eine ernstzunehmende Konkurrenz für den Game Boy Advance dar? Möge die Diskussion beginnen!

Leser fragen, N-ZONE antwortet

VERSPÄTET Beyond Good & Evil erscheint leider erst nächstes Jahr auf dem GameCube.

Enttäuschung

Liebes N-ZONE-Team!
Ich bin mit der N-ZONE eigentlich immer recht zufrieden gewesen, aber die Ausgabe 09/2003 hat mich wirklich sehr enttäuscht. In der Vorschau war (abgesehen von *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike*) nicht ein vernünftiges Spiel und ihr habt lächerliche vier Tests gemacht. Die Tests waren vielleicht sehr ausführlich, aber *Drei Engel für Charlie* und *Pokémon* sind doch voll arm! Und die wesentlich interessanteren *F-Zero GX* und *P.N.03* wusste ich dank etwas älteren N-ZONEs auch schon. Dann noch die Nachricht, dass *Beyond Good & Evil* und *Prince of Persia* zuerst nur für die PS2 rauskommen – da war der Tag gelaufen. Ich habe mich einen Monat lang auf das Heft gefreut, aber bei diesem Inhalt hätte ich mir das Geld auch sparen können. Und noch was: Ich schlage die erste Seite auf: Werbung! Ganz toll! Bitte denkt mal darüber nach!

EUER ENTTÄUSCHTER FAN

N-ZONE: *Tut uns leid, dass dir die letzte N-ZONE nicht gefallen hat. Allerdings tummelten sich mit FIFA Football 2004, James Bond: Alles oder Nichts, Billy Hatcher, NHL 2004 und Golden Sun 2 jede Menge hochkarätiger Titel in der Vorschau-Rubrik, die allesamt die Charts stürmen können. Schade, dass dir die Titel nicht zugesagt haben, aber die Geschmäcker sind nun mal verschieden. Zu den Tests: Nun, wir hätten gerne mehr Tests gebracht, allerdings gab es schlicht und einfach nicht mehr Neuerscheinungen. Dafür solltest du allerdings eher die Hersteller verantwortlich machen und nicht uns. Mal davon abgesehen, dass wir in der letzten Ausgabe den zweiten Teil unserer Pokémon-Komplettlösung gebracht haben und keinen Test, würden fast zehn Millionen Pokémon-Rubin-&-Saphir-Spieler dir garantiert widersprechen, dass Pokémon voll arm ist. Wir finden es auch sehr schade, dass Beyond Good & Evil sowie Prince of Persia zunächst nur auf der PS2 erscheint, aber da kann man halt nichts machen. Zur Werbung: Die Werbung ermöglicht erst den Heftpreis von € 3,30.*

Ballfieber

Liebes N-ZONE-Team!
Ich mag eure Zeitschrift sehr und habe ein paar Fragen an euch:
1. Kommt *Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball* auf dem Cube raus?
2. Kommt *Formel Eins 2003* nur auf PlayStation 2 auf den Markt?
3. Ist ein Nachfolger von *Yoshi's Story* in Entwicklung?
4. Wieso gibt es die Kleinanzeigen in eurem Heft nicht mehr?
5. Wieso hat es noch keinen Nachfolger von *Excitebike 64* gegeben?

EUER TREUER LESER KEVIN SCHRAMM

N-ZONE: *1. Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball gibt es exklusiv auf der Xbox. Allerdings können wir dir das wesentlich bessere Beach Spikers von Sega ans Herz legen.*
2. Jepp
3. Bislang ist kein Nachfolger angekündigt. Allerdings würden wir uns sehr wundern, wenn der knuffige Dinosaurier, der Mädchenherzen zum Schmelzen bringt, nicht wieder ein eigenes Abenteuer spendiert bekommen würde.
4. Die Kleinanzeigen waren nicht mehr besonders gefragt. Auf unserer Website www.n-zone.de kannst du aber mit anderen Usern handeln. Alternativ können wir dir auch Online-Auktionshändler wie Ebay empfehlen.
5. Die Entwickler von Excitebike 64, die Left-Field-Studios, gehörten lange Zeit zu Nintendos Second-Party-Studios. Doch nachdem Left Field NBA Courtside 2002 für den GameCube fertig gestellt hatte, veräußerte Nintendo seine Anteile an dem Studio. Ein Excitebike-Nachfolger ist also so schnell nicht zu erwarten. Allerdings stellen wir euch in der nächsten Ausgabe das Spiel Freestyle Metal X vor, ein sehr vielversprechendes Motocross-Rennspiel von Midway.

INFO HERSTELLER ANTWORTEN

Was ihr schon immer wissen wolltet ...

An dieser Stelle möchten wir euch die Möglichkeit geben, den Entwicklern oder Herstellern Fragen zu stellen. Also schnappt euch Papier und Bleistift und schickt uns einen Brief oder eine Postkarte. Wer lieber eine E-Mail schickt, kann diese an n-zone@computec.de senden. Wir leiten die Fragen dann an die Entwickler weiter. Alternativ könnt ihr auch in unserem Forum unter www.n-zone.de eure Fragen stellen oder uns eine SMS schicken (wie das geht, lest ihr auf Seite 74).

Markus, Ulm: Warum erscheint *Prince of Persia* nicht mehr für den GameCube?
Niels Bogdan, PR-Manager Ubi Soft: *Fakt ist PoP wird 2003 exklusiv für Sonys PlayStation 2 erscheinen. Ein Releasedatum für die GameCube-Version steht aktuell nicht fest.*

Jürgen, Köln: Wird *Splinter Cell: Pandorra Tomorrow* auf dem GameCube erscheinen und eine Online-Unterstützung bieten?
Niels Bogdan, PR-Manager Ubi Soft: *Als Multiformat-Publisher der wir nun mal sind, erscheinen unsere Blockbuster normalerweise für alle Formate. Dies ist auch für den kommenden Splinter-Cell-Titel geplant. Details zum Inhalt der Spiele können wir zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht verraten.*

Sascha Katancic, Essen: Warum hat Nintendo von Samus Aran keine Actionfiguren gemacht?
Paul Ashcroft, Marketing Assistent Nintendo: *Nintendo hat sich dafür entschieden, für Metroid Prime Großfiguren für Marketing- und PR-Zwecke herstellen zu lassen, die aufgrund ihres Formats noch weit imposanter waren als gewöhnliche Actionfiguren.*

Fabian, Bonn: Wieso können wir Schweizer denn nicht VIP 24:7 werden, geschweige denn Mitglied so wie in Deutschland?
Paul Ashcroft, Marketing Assistent Nintendo: *Aus Kapazitätsgründen ist Nintendo VIP 24:7 oder Clubmitgliedschaft bislang ausschließlich in den Ländern möglich, in denen Nintendo mit einem eigenen Firmensitz vertreten ist. Dies ist z. B. in der Schweiz nicht der Fall. Wir arbeiten stetig daran, unser Online-Programm zu optimieren, und dies in weiteren europäischen Ländern anbieten zu können.*

UMFRAGE AUFLÖSUNG ZUR LETZTEN AUSGABE

Ahh, Pokémon!

In der Ausgabe 09/2003 solltet ihr euch einen Spruch einfallen lassen. Gewonnen hat Ralph Meidel aus Hamburg.

Game Boy Player

Hallo, N-ZONE-Team!
In der Anleitung zum Game Boy Player steht, dass man zwei (oder mehr) Game Boy Player nicht über den externen Port verlinken kann. Mir ist kein technischer Grund bekannt, warum das nicht funktionieren sollte.

GRUSS, MICHAEL KIRCHER

N-ZONE: *Der Game Boy Player funktioniert im Prinzip wie ein ganz normaler Game Boy Advance, nur dass das Bild über den GameCube auf dem Fernseher ausgegeben wird. Somit ist das Verlinken eines Game Boy Player mit einem anderen Game Boy Player genauso möglich wie mit einem Game Boy Advance.*

Online-Fragen

Hi N-ZONE!
1. Muss man nur bei *Phantasy Star Online* Online-Gebühren bezahlen oder auch bei anderen Online-Games?
2. Sind weitere Online-Games für den GameCube angekündigt?
3. Wird es bald auch ein *Socom*-ähnliches Spiel geben?
4. Warum sind für die PS2 Spiele wie *Tony Hawk's Pro Skater 3* & *4* schon online und für den GC nicht?
5. Wann werden *Rainbow Six: Raven Shield* und *Mario Tennis* erscheinen?

DANKE IM VORAUS, EUER TREUER ABONNENT SNUGEL

N-ZONE: *1. Man muss für jedes onlinefähige Spiel eine Gebühr bezahlen. Sprich, auch bei zukünftigen Online-Spielen für den GC wirst du Geld blechen dürfen.*
2. Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution befindet sich in der Entwicklung. Ob und wann dieser Titel hierzulande erscheint, ist bislang noch ungewiss, denn eine Veröffentlichung in Japan ist 2003 unwahrscheinlich.
3. Zurzeit ist kein onlinefähiger Shooter für den GameCube angekündigt. Ob außer Phantasy Star Online überhaupt noch weitere onlinefähige Spiele für den GameCube erscheinen, ist momentan zudem äußerst fraglich. So soll zwar beispielsweise Splinter Cell: Pandorra Tomorrow eine Online-Unterstützung bieten, allerdings ist es momentan wahrscheinlicher, dass nur PS2- und Xbox-Besitzer dieses Feature erhalten.
4. Zwar bietet Sony ein ähnliches Online-Konzept wie Nintendo an, allerdings ist die Verbreitung der PlayStation 2 ungleich höher als die des GameCube. Für den GameCube würde sich der zusätzliche Entwicklungsaufwand momentan einfach nicht rechnen. So verkauft sich zwar auch die Xbox kaum besser als der GameCube, allerdings bietet Microsoft ein ausgereiftes und einfach zu implementierendes Online-System an.
5. Rainbow Six 3: Raven Shield wurde von Ubi Soft für den GameCube leider gecancelt. Mario Tennis befindet sich zurzeit bei Camelot in der Entwicklung. Wann der Titel erscheint, ist allerdings bislang ebenfalls leider nicht bekannt. Vor 2004 brauchen wir aber wohl nicht mit dem Titel zu rechnen.

SMS-Fragen

„Wie groß sind die finanziellen Verluste/Gewinne von PS2, Xbox und GameCube im Vergleich?"

DANIEL LYKO, UNNA

N-ZONE: Genaue Zahlen existieren hier nicht. Nach Expertenmeinungen machen Nintendo und Sony jeweils einen geringen Gewinn mit der Hardware, während Microsoft 100 Dollar Verlust pro verkaufter Xbox einfahren soll.

„Warum gibt es keine Demo-Discs für den GameCube?"

CARSTEN WENDEL, DRESDEN

N-ZONE: *„Aufgrund des besonderen Formats der GameCube-Game-Discs sind die Produktionskosten der Discs relativ hoch und zum Beilegen in einem Magazin nicht rentabel. Deswegen kann man GameCube-Spiele bislang lediglich in Kaufhäusern anspielen.*

„Kann ich die N-ZONE auch in der Schweiz abonnieren und trotzdem die Chance haben, an der Verlosung teilzunehmen?"

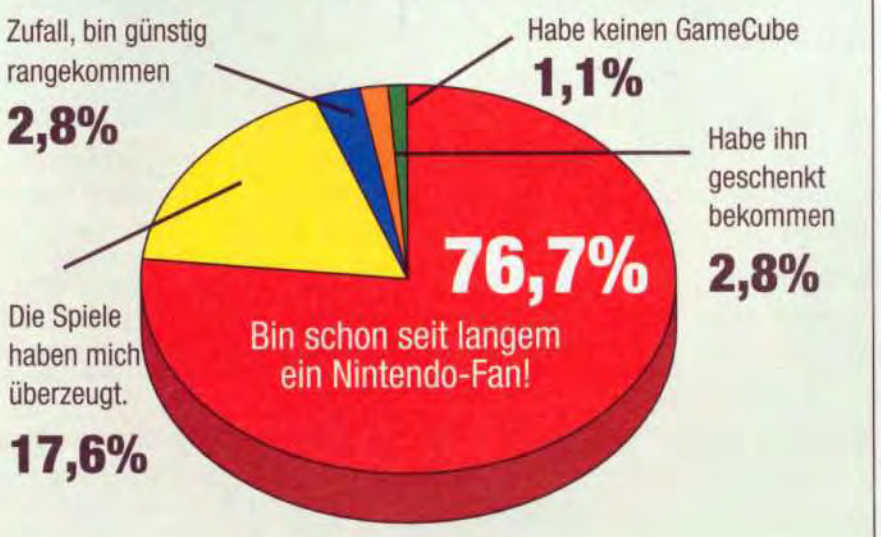
MARC HÖRLER, RITZERNBÖHL

N-ZONE: *Selbstverständlich! Wir haben viele Abonnenten aus der Schweiz. Die monatliche Verlosung findet unter allen Abonnenten statt. Der Abschluss eines Abos geht am einfachsten über den Coupon auf Seite 31 oder im Internet unter abo.n-zone.de.*

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Neue oder treue Fans?

Warum hast du dir den GameCube gekauft?



Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Was in den kommenden Monaten angesagt ist, das erfahrt ihr in der großen Top-25-Reportage in der XBOX-ZONE 10/2003. Außerdem erfahrt ihr alles über kommende Highlights wie Full Spectrum Warrior, Project Gotham Racing 2 und Dead Man's Hand. Im Testteil zeigen Star Wars: Knights of the Old Republic, Soul Calibur II, Colin McRae Rally 04 und XGRA, wie gut sie wirklich sind. Mit Vollversion auf DVD! Jetzt im Handel!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Die PLAYZONE lässt es krachen und spendiert euch geniale Vorschau-Berichte zu den Krachern der kommenden Monate: Beyond Good & Evil, Medal of Honor: Rising Sun, Need for Speed Underground, Pro Evolution Soccer 3 und natürlich True Crime: Streets of L.A. Doch auch im Testbereich stehen mit Soul Calibur II, Freedom Fighters und Colin McRae Rally 04 echte Highlights auf dem Prüfstand! Inklusive DVD! Jetzt im Handel!

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Pikachu und Co. sind einfach überall! Plage oder einfach nur ein Phänomen?

NÄCHSTES FEEDBACK-THEMA:

P.N.03

Mann, Mann, Mann! Da hat Capcom – zumindest bei der Gestaltung der Hauptfigur – ja ganze Arbeit geleistet. Oh Gott, der Hintern ist echt … hüstel, räusper. Aber bleiben wir beim Wesentlichen: Als superstylische und modernere Konkurrenz zum Inhouse-Partner *Devil May Cry* gedacht, machte das Spiel bei unserem Test eine gute Figur. Nun wollen wir von euch wissen, ob euch das Spiel in irgendeiner Form reizt oder wie ihr es findet. Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von *P.N.03* haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

POKÉMON RUBIN & SAPHIR

Pass bloß auf, sonst hol ich meinen Mailmer raus!

Viele haben schon bei der ersten Pokéwelle gestöhnt, geflucht und den Verantwortlichen von Nintendo alle möglichen Krankheiten an den Hals gewünscht. Der erste globale Sammelwahn war – ob man die kleinen Sammelviecher nun mag oder nicht – ein unglaublicher Erfolg für Nintendo. Unglaubliche Absatzzahlen, diverse Kinofilme, eine Zeichentrickserie, Sammelkarte und, und, und: Das „Poké"-Marketing von Nintendo war ein durchschlagender Erfolg. Nun gibt es seit 25. Juli *Pokémon Rubin & Saphir* in den Läden zu kaufen und der Sammelwahn geht wieder los. Wir haben euch aus diesem Grund auf unserer Interseite www.n-zone.de die Möglichkeit gegeben, eure Meinung kundzutun. Über einige Ergebnisse waren wir erstaunt, andere Antworten waren wiederum exakt so, wie wir sie auch erwartet hatten. Auf die Frage, ob ihr euch die neuen *Pokémon*-Spiele für den GBA holen werdet, antworteten 55,5 % mit einem eindeutigen Ja. Knapp ein Viertel outete sich als Pokémon-Hasser. Da es sich im Grunde um ein Rollenspiel handelt, interessierte uns die Zeit, die ihr mit den Pokémon verbringt. 36,2 % haben bereits die magische 30-Stunden-Grenze geknackt. Ziemlich viele – überraschenderweise – hatten noch nicht so viel Zeit dafür. Bei 44,7 % befindet sich der Zeitzähler unter zehn Stunden. Eine Gesamtzahl von acht erhältlichen *Pokémon*-Spielen für Nintendos Handheld-Konsolen ist schon sehr beachtlich. Wir wollten diesbezüglich von euch wissen, welche der erschienenen Editionen denn die beste ist. 15,7 % entschieden sich für die *Rote Edition*, 14,6 % für die *Blaue*, 3,4 % für die *Gelbe*, 4,5 % für die *Goldene*, 16,9 % für die *Silberne*, 10,1 % für *Crystal*, 13,5 % für *Rubin* und stolze 20,3 % für *Saphir*.

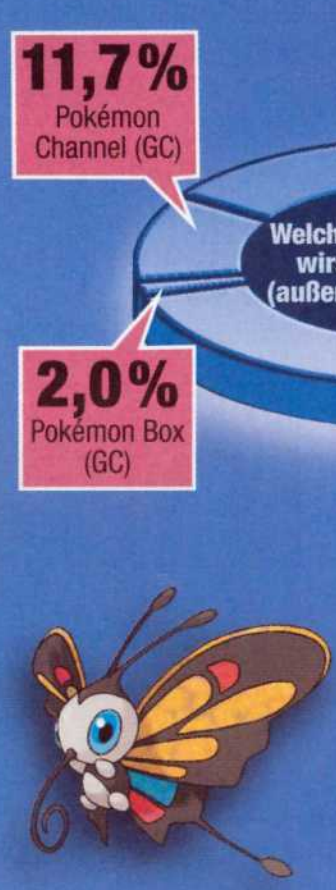
Ganz im Zeichen des erneuten Sammelwahns interessierte uns natürlich brennend, wie viele Pokémon ihr schon eingefangen habt. 40 % von euch waren schon sehr fleißig und haben bereits über 30 Exemplare gefunden. 38 % kommen irgendwie nicht in die Gänge, denn knapp zehn Pokémon in der Sammlung sind nicht gerade viel. 16 % von euch konnten immerhin noch zwischen 20 und 30 Wesen finden. Zwischen 10 und 20 Pokémon konnten sich 6 % von euch aneignen. Na, dann sammelt mal schön weiter!

COMIC MATTHIAS HEINS

Pokémon für alle!

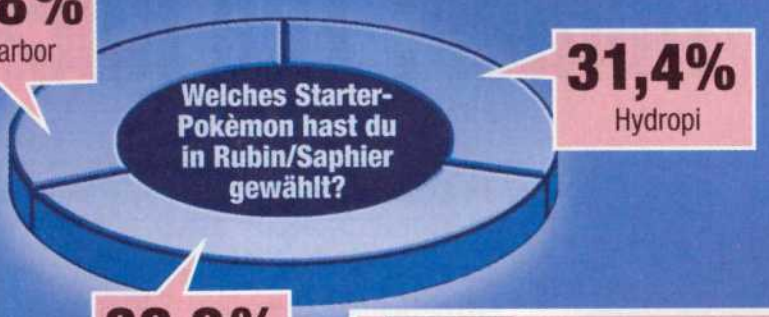
Seht hier die neuesten Konzepte aus der Poké-Produktion!

Wenn für den GBA ein Spiel existiert, das für viele Zocker als Kaufgrund für den Handheld angesehen wird, dann ist bestimmt *Pokémon Rubin & Saphir*. Aus diesem Grund wollten wir von euch wissen, ob ihr euch extra für die beiden neuen *Pokémon*-Titel einen Game Boy Advance SP gekauft habt. Die überwältigende Mehrheit von 86,7 % hat sich nicht zu diesem Schritt hinreißen lassen. 13,3 % hingegen haben sich zusammen mit *Pokémon Rubin & Saphir* gleich ein Gerät geholt.



Wer sich erneut vom Sammelwahn befallen lassen möchte, hat die Qual der Wahl: Welche Version soll ich kaufen? *Rubin* oder *Saphir*? Das Ergebnis unserer Umfrage war recht ausgeglichen. 47,1 % haben sich die *Rubin-Edition* und 52,9 % die *Saphir-Edition* zugelegt.

Du beabsichtigst dir ein *Pokémon*-Spiel zu kaufen. Wie alt bist du?	
Unter 10 Jahren.	5,8%
10-12 Jahre	5,8%
13-15 Jahre	34,8%
16-18 Jahre	33,3%
19-21 Jahre	8,7%
22-24 Jahre	2,2%
25-27 Jahre	4,4%
28-30 Jahre	0,0%
Über 30 Jahre	5,0%



Pokémon Rubin & Saphir bieten euch am Anfang die Möglichkeit, euch entweder für einen weiblichen oder einen männlichen Hauptdarsteller zu entscheiden. Hier hat sich die dominantere Spezies (Aua, Kerstin, nicht hauen. War doch nur Spaß!) erwartungsgemäß durchgesetzt, denn 85,3 % sind Jungs und spielen auch als Jungs. 13,2 % haben sich zwar für den weiblichen Charakter im Spiel entschieden, sind aber trotzdem Jungs.

CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
29, Volontärin

Von einer Spieleflut kann derzeit nicht gerade die Rede sein, deshalb sind neue Cheats leider etwas **rar gesät.** Das wird sich aber sicherlich bald wieder ändern.

NBA Live 2003

GHETTO FABULOUS **Nach der Code-Eingabe findet ihr den Spieler im Free Agent Pool wieder.**

CHEATCODE **Schaltet weitere Spieler frei.**

Um weitere versteckte Charaktere freizuschalten, müsst ihr zunächst einen neuen Spieler erstellen. Wenn ihr nachfolgende Codes als Nachnamen eingebt, wird der jeweils gewünschte Player im so genannten „Free Agent Pool"-Menü platziert.

Busta Rhymes:	FLIPMODE
Ghetto Fabulous:	GHETTOFAB
DJ Clue:	MIXTAPES
Hot Karl:	CALIFORNIA
Just Blaze:	GOODBEATS

Hunter: The Reckoning

INFO **N-ZONE-HELPLINE**

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/846033
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

TIPP **Andere Schlusssequenz für die Zombie-Jäger.**

Indem ihr das Schlachtfest komplett durchspielt, schaltet ihr nicht nur den Nightmare-Modus, sondern auch den Alternate-Hunter-Modus frei. Wer zudem nicht vergisst, während der Metzelorgie genügend unschuldige Stadtbewohner zu retten, wird ebenfalls belohnt. Schafft ihr es nämlich, 50 Zivilisten zu finden und zu retten, bevor ihr wieder zum Zug zurückkehrt, dann dürft ihr euch eine andere Schlusssequenz ansehen.

ZIVILISTEN **Mindestens 50 Zivilisten gilt es während der „Schnitzeljagd" zu befreien.**

WWE Crush Hour

CHEATCODE **Schaltet Kevin Nash frei!**

Zu Beginn des Spiels stehen euch bereits etliche berühmte Wrestling-Stars zur Verfügung. Wenn ihr allerdings ohne großen Aufwand sofort mit Kevin Nash eurer Zerstörungswut freien Lauf lassen wollt, dann wählt den Charakter-Auswahl-Bildschirm an und drückt einfach **L, X, Z, Y**.

BONUS-CHARAKTER **Wer ihn immer noch nicht freigeschaltet hat, sollte dies schleunigst nachholen.**

Ty the Tasmanian Tiger

CHEATCODE **Leichteres Spiel für den tasmanischen Tiger.**

In diesem Spiel müsst ihr die Cheats ausnahmsweise während des Gameplays eingeben. Mit diesen Tricks könnt ihr beispielsweise sofort schwimmen, ohne Gefahr zu laufen, blubbernd unterzugehen.

Tauch- und Schwimmfähigkeit:
L, R, L, R, Y, Y, B, B, Y, B

Alle Objekte:
L, R, L, R, Y, Y, X, B, B, X, Z, Z

Alle Technorangs:
L, R, L, R, Y, Y, Y, B, Y, B

ÜBER WASSER **Ty kann mithilfe eines Codes gleich von Anfang an schwimmen.**

BloodRayne

CHEATCODE **Allerlei Nützliches für blutdurstige Spieler.**

Hierzulande ist das blutige Spektakel zwar nicht erschienen, aber vielleicht nennen einige unter euch die NTSC-Version ihr Eigen. Die Cheats müsst ihr jedenfalls im Code-Menü eingeben und könnt sie während des Spiels an- oder ausschalten.

Unverwundbarkeit:	TRIASSASSINDONTDIE
Gesundheit auffrischen:	LAMEYANKEEDONTFEED
Blutdurst stillen:	ANGRYXXXINSANEHOOKER
Zeit-Faktor variieren:	NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE
Gegner erstarren:	DONTFARTONOSCAR
Alle Waffen:	SHOWMEMYWEAPONS

CODE-EINGABE **Etwas ungewöhnlich, aber kinderleicht.**

UNVERWUNDBARKEIT **So macht das Aussaugen doppelt Spaß.**

The Incredible Hulk

CHEATCODE **Schummelt euch durch jeden Level.**

Wenn ihr in einem Level mal Schwierigkeiten oder einfach nur keinen Bock darauf habt, die komplette Stage zu lösen, dann ist dieser Trick enorm hilfreich. Auf diese Weise könnt ihr euch ruck, zuck durch sämtliche Levels schummeln. Während ihr spielt, müsst ihr lediglich auf **Start** drücken, um das Gameplay zu pausieren, und dann nach ↓, →, ↓, →, ←, ← und nach ↑ drücken. Wenn ihr es richtig gemacht habt, erscheint die Meldung **„Level komplett"**. Diesen Trick könnt ihr jederzeit beliebig oft wiederholen.

Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

CHEATCODE Noch mehr Karten für Kartenkämpfer Yugi – die Vierte.

Die Anzahl der Karten in diesem Spiel ist ja ohnehin schon sehr beachtlich. Mit wie vielen Karten man allerdings sein Kartendeck noch weiter ausbauen kann, ist schier unglaublich. Nachfolgend haben wir euch wieder einen ganzen Schwung abgedruckt. Um sie einzugeben, betätigt ihr wie immer im Hauptmenü die R-Taste, wählt die Option „misc" an, geht auf „Passwort" und gebt dort die Zahlencodes ein.

Elfendrache:	20315854	Genin:	49370026
Elfenhexe:	37160778	Keiminfektion:	24668830
Glaubensvogel:	75582395	Unersättlicher Leichenfledderer:	95265975
Wilder Kobold:	41392891	Riesenfliege:	41762634
Böser Krake:	77456781	Riesenkeim:	95178994
Feindreflektion #1:	68870276	Mechanischer Riesensoldat:	72299832
Feindreflektion #2:	02863439	Riesenratte:	97017120
Böses Schwert:	22855882	Rote Riesenschlange:	58831685
Des Bösen Hand:	52800428	Riesenskorpion der Tundra:	41403766
Ewige Flamme:	73134081	Riesen-Steinsoldat:	13039848
Feuerkrake:	46534755	Riesen-Trunade:	42703248
Feuermäher:	53581214	Flammen fressende Riesenschildkröte:	96981563
Feuergras:	53293545	Gabe des mystischen Elfs:	98299011
Feueryarou:	71407486	Giganto:	33621868
Spalt:	66788016	Gigatech Wolf:	08471389
Flammen-Zerberus:	60862676	Giltia, Drachenritter:	51828629
Flammenmeister:	42599677	Goblinfächer:	04149689
Flammengeist:	58528964	Goblins geheime Medizin:	11868825
Flammenroboter:	34460851	Launische Göttin:	67959180
Flammenschwertkämpfer:	45231177	Göttin mit dem dritten Auge:	53493204
Flammenviper:	02830619	Gokibore:	15367030
Blitzangreifer:	96890582	Anmutige Barmherzigkeit:	79571449
Blumenwolf:	95952802	Anmutiger Würfel:	74137509
Fliegender Kamakiri #1:	84834865	Würgeschlange:	02906250
Fliegender Kamakiri #2:	03134241	Leichenfledderer:	82542267
Folge dem Wind:	98252586	Grabwächters Diener:	16762927
Zwangsanforderung:	74923978	Grabräuber:	61705417
Rasender Panda:	98818516	Friedhof und die Hand des Todes:	27094595
Verschmelzungsweiser:	26902560	Großschnabel:	55691901
Gaia-Kraft:	56594520	Großes Mammut von Goldfine:	54622031
Drachenmeister Gaia:	66889139	Großer Weißer:	13429800
Gaia, zorniger Ritter:	06368038	Grüner Phantomkönig:	22910685
Sturm-Dogra:	16229315	Grünkappa:	61831093
Gamma, Magnetkrieger:	11549357	Griffore:	53829412
Ganigumo:	34536276	Griggel:	95744531
Garma-Schwert:	90844184	Bodenangreifer Bugroth:	58314394
Garma-Schwert-Schwur:	78577570	Grausiger Goo:	65623423
Garnecia Elefantis:	49888191	Greifflügel:	55608151
Garoozis:	14977074	Wächter des Labyrinths:	89272878
Garvas:	69780745	Wächter des Meeres:	85448931
Torwächter:	19737320	Wächter des Thronsaals:	47879985
Gazelle, König der mythischen Bestien:	05818798	Windstoß:	73079365
Zwillingselfen:	69140098	Windgebläse:	55321970

NOCH EINFACH Anfangs hält sich der Schwierigkeitsgrad in Grenzen.

Iridion II

CHEATCODE Ballert euch problemlos durch alle Levels.

Um euch nicht erst mühsam durch den Abenteuer-Modus kämpfen zu müssen, könnt ihr alternativ auf die nachfolgenden Codes zurückgreifen. Gefällt euch zudem der Sound nicht, dann schaltet doch einfach die Jukebox frei.

Jukebox freischalten:
CH4LL

Zugriff auf sämtliche Levels im Arcade-Modus und Herausforderungs-Modus freischalten:
4RC8!

INFO SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

Mit den nachfolgenden Codes könnt ihr wieder mal euer Schummelmodul etwas tunen. Die Eingabe unter (m) aber wie immer nicht vergessen, dieser Code deklariert nämlich euer Spiel.

Vexx

[m]	2 9RTW-CZ8V-W31DT
1 GJ34-2X63-ZH15Z	**Max. Soul Jars offen**
2 FWVP-D6UH-8CU7N	1 3K05-TXTB-39F59
Unendlich viele Leben	2 Z7XM-CDJ8-2XYUX
1 W290-CPZU-9PX0C	**Alle Geisterherzen/**
2 VTA0-5C2B-1KM3B	**Levels frei**
Maximaler Frenzy-Meter	1 WDPG-WE8F-A5323
1 621E-UJZ9-N4WB8	2 VGY6-MPU1-FAVKP
2 Y0GM-N2NP-B4H6D	3 MH9F-PK1T-JF8R1
Viele Scherben	4 1BA1-NNH4-4P6N2
1 VZ1Q-3EW8-8N7BE	

Sonic Adventure DX

[m]	1 4U3E-8E2K-F506W
1 7VD8-KFP5-2MXCQ	2 FYPX-825H-0H6ZR
2 AZUA-T8YF-Q81PW	3 Z58V-E7Q8-9WNDH
999 Ringe	**Alle Charaktere**
1 88PG-DMHT-HZMYT	**freischalten**
2 RHVZ-GJMU-U7CBF	1 VEPP-7GYR-BWP4U
Unendlich viele Leben,	2 DDK8-7YG2-592WG
kein Zeitlimit	3 45A5-Y26E-XJ7MV

Tom Clancy's Splinter Cell

TIPP **Bonus-Levels ohne GBA-GC-Link.**

Dass ihr durch die Verlinkung mit der GameCube-Version in den Genuss von fünf Bonus-Levels kommt, haben wir euch ja bereits berichtet. Alternativ könnt ihr aber auch versuchen, alle Levels mit einer Erfolgsquote von über 60 Prozent zu beenden. Dadurch erhaltet ihr nämlich ebenfalls auf die Bonus-Levels Zugriff. Leicht ist das allerdings nicht gerade! Viel Spaß mit Sam.

SCHWIERIG **Jeden Level müsst ihr mindestens mit einer Erfolgsquote von über 60 Prozent absolvieren.**

INFO **CLASSIC-CHEATS**

Tipps für Klassiker

Um eine Runde zu zocken, kramt man einige Spiele auch nach langer Zeit immer mal wieder gerne hervor.

Freekstyle

CHEATCODE **Cheats von nützlich bis witzig.**

Solltet ihr immer noch nicht alles freigedaddelt haben, dann könnt ihr euch das durch den Master-Code sparen. Auch der Slo-Mo-Effekt sieht wirklich ganz witzig aus. Die Cheats müsst ihr wie immer unter dem Menüpunkt „Codes", den ihr wie üblich unter den Optionen findet, eingeben.

Schaltet alles frei:	SOMONEY
Slo-Mo-Effekt:	WTCHKPRS
Low Gravity:	FTAIL
Mike Jones freischalten:	TOUGHGUY
Greg Albertyn freischalten:	GIMEGREG
Jessica Patterson freischalten:	BLONDIE
Clifford Adoptante freischalten:	COOLDUDE
Alle Fahrer verkehrssicher mit Helm:	HELMET

Neu an deinem Kiosk:

girls zone

Alles, was bei Girls angesagt ist!

Handy
Mode
Kino
TV
Schmink-tipps
Foto-Love-Story
Musik
Pferde

...eden Monat mit super Girls-Extra

Lösung Teil 3

Pokémon Rubin & Saphir

Mit dem **letzten Teil** unserer Komplettlösung werdet ihr zum Pokémon-Meister.

Deckt mit unserer Lösung die Machenschaften des Teams Aqua/Magma auf und werdet Champion der Top Vier. Viel Spaß beim Kämpfen!

Route 119

Folgende wilde Pokémon leben hier: Geradaks, Tropius, Zigzachs, Karpador, Tentacha, Karnivanha, Barschwa, Myrapla

Wandert nach Norden, um auf Käfersammler Doug und Käfermaniac Taylor zu treffen. Käfermaniac Donald und Greg versuchen euch danach niederzuringen. Greift euch den Superschutz und bekämpft dann den Käfermaniac Brent. Östlich von Brent findet ihr einen Hypertrank. Lauft weiter nach Norden durchs hohe Gras, um Beeren zu finden. Mit dem Kunstrad befahrt ihr die Schienen im Westen, überquert das Wasser und holt euch das Zink. Dann kehrt ihr zum Hauptpfad zurück und lauft zum Bergplateau hoch. Vor der Brücke erwartet euch Ranger Catherine. Folgt dem Pfad weiter, um auf Ranger Jackson und Vogelfänger Phil zu treffen. Schnappt euch den Hypertrank im Nordwesten und sucht am Wasser nach einem Elixier.

An den Treppen fordert euch Ninjajunge Takashi zum Kampf heraus. Geht weiter zur Brücke. Diese wird von fiesen Typen blockiert, also betretet ihr das Gebäude.

Klima-Institut

Im Institut findet ihr einen PC und ein Bett. Ausgeruht tretet ihr dem ersten Teammitglied entgegen. Duelliert euch mit den Typen im nächsten Raum, die auf der Suche nach einem speziellen Wetter-Pokémon sind. Der letzte Gegner ist der Vorsitzende Courtney. Wenn alle Gegner geschlagen sind, belohnt euch der Professor mit einem Formeo Level 25. Nach erneuter Rast geht ihr zur Brücke, die vorher vom gegnerischen Team blockiert wurde.

Baumhausen City

Nach dem Rivalen-Kampf Nr. 3 mit HM02 (Fliegen) als Siegerprämie folgt ihr dem Pfad, um Ninjajunge Yasu und Ninjajunge Hideo zu treffen. Wenn ihr die beiden besiegt habt, pflückt ihr die Granabeeren und betretet Baumhausen City. Steigt die Leiter in der Nähe des PCs hinauf, um ein Mädchen zu treffen, das ein Pikachu haben möchte. Falls ihr in der Safarizone welche gefangen habt, könnt ihr eines entbehren. Im nächsten Gebäude prüft eine alte Frau eure Pokémon mittels eines Rätsels auf Kraftreserven. Wart ihr erfolgreich, so erhaltet ihr TM10 (Kraftreserve). Vor dem dritten Haus liegt die Turnhalle, deren Zugang von einer Leiter blockiert ist. Ein Haus weiter trefft ihr einen Jungen, der sein Wingull zu seiner Brieffreundin in Moosbach City schickt. Im letzten Haus entdeckt ihr den Inventar-Laden. Lauft dann weiter nach rechts auf die Route 120.

Route 120

Folgende wilde Pokémon leben hier: Marill, Schmerbe, Goldini, Myrapla, Gehweiher, Kecleon, Karpador

Auf dieser Straße trefft ihr zuerst auf Schirmdame Clarissa, dann auf Gabby und Ty. Nach dem Interview am Ende des Gefechts tretet ihr gegen den Vogelfänger Robert an. Lauft über die Brücke, um Troy zu treffen, der euch das Devon-Scope gibt. Mit diesem Utensil könnt ihr Unsichtbares sehen. Bekämpft oder fangt das erscheinende Kecleon und kehrt dann nach Baumhausen City zurück. Am Stadtausgang führt eine im Moment blockierte Treppe zu einem Nestball hinunter. Mit „Surfen" geht's unter der Brücke hindurch zur Sonnengrotte, wo ihr TM11 (Sonnentag) einsackt. Kehrt nun zur Turnhalle zurück, die von einem Kecleon versperrt wird. Dieses flüchtet bei eurer Ankunft.

Pokémon-Hallen-Orden Nr. 6

Belohnung: Feder-Orden

Da die Halle voller fliegender Pokémon ist, müsst ihr elektrische, Fels- oder Eis-Pokémon für die Duelle benutzen. Ihr fetzt euch mit Vogelfänger Jared, Picknickerin Kylee, Camper Terrell und Vogelfänger Will. Zuletzt trefft ihr auf die Hallenbeste Wibke. Für einen Sieg erhaltet ihr den Feder-Orden, der es euch ermöglicht, Pokémon bis Level 70 zu kontrollieren und „Fliegen" außerhalb von Kämpfen zu benutzen. Zusätzlich erhaltet ihr von Wibke TM40 (Aero-Ass). Damit könnt ihr zu eurer Mutter in Wurzelheim fliegen. Diese schenkt euch ein Münzamulett, das die Gewinnsumme bei Duellen verdoppelt.

Route 120

Kehrt zu der Brücke zurück, an der ihr Troy getroffen habt. Folgt dem Pfad, um auf Vogelfänger Colin, Schirmdame

Angelica, Ninjajunge Tsunao und Ass-Trainer Jennifer zu treffen. Wenn ihr alle Trainer geschlagen habt, lauft ihr nach rechts und benutzt „Schneiden", um Wilbibeeren zu ergattern. Kehrt zur Straße zurück und lauft nach Süden weiter. Dort erwarten euch Pokémon-Ranger Carlos und Ranger Jenna. Nach dem Duell mit Jenna findet ihr links ein Nugget. Ein Stück weiter springt ihr von der Klippe zu eurer Rechten und überquert die Brücke. Ihr trefft auf Käfermaniac Brandon. Falls er euch nach einem weiteren Duell fragt, gebt ihr ihm die Gelegenheit dazu. Nachdem ihr ihn fünfmal geschlagen habt, erhaltet ihr Silberstaub. Sammelt den Hypertrank hinter Brandon ein. Sprecht dann mit dem Mädchen. Wenn ihr ihre Frage mit „Ja" beantwortet, wird sie euch eine zufällig ausgewählte Beere geben. Erntet die Beeren zu eurer Linken ab und steigt die Stufen zu einem weiteren Beet hinauf. Wenn ihr auch diese Beeren geerntet habt, surft ihr über den Teich nach Süden, um einen Hyperheiler aufzulesen. Danach surft ihr zurück und lauft nach Norden. Dort erwartet euch Ninjajunge Keigo. Weiter geht's die Stufen hinauf. Ihr trefft auf Ruinenmaniac Chip. Wenn ihr dem Weg weiter folgt, bemerkt ihr eine Felsformation in der Mitte dieses Feldes. Kehrt später hierher zurück, um ein Grabmal zu entdecken. Jetzt lauft ihr nördlich auf die Route 121.

Route 121

Folgende wilde Pokémon leben hier: Zigzachs, Duflor, Wingull, Wailmer, Tentacha, Shuppet, Pelipper, Myrapla, Karpador, Kecleon, Zwirrlicht

SAFARIZONE Hier könnt ihr euren Pokédex auffüllen.

RIVALENKAMPF NR. 3 Um das Einkaufszentrum betreten zu können, müsst ihr vorher euren Rivalen schlagen.

Ihr begegnet Hexe Tammy und Schönheit Jessica. Nachdem ihr Jessica besiegt habt, erntet ihr das Beet mit Beeren ab. Wenn ihr weiter der Straße folgt, seht ihr das gegnerische Team, das zum Schlotberg geht. Ein Stück des Weges weiter benutzt ihr „Schneiden" an einem Baum, um zu dem Gebäude vorzudringen.

Safarizone

Folgende wilde Pokémon leben hier: Pikachu, Golking, Goldini, Karpador, Duflor, Dodu, Enton, Woingenau, Natu, Xatu, Girafarig, Myrapla, Rihorn, Phanpy

Betretet das Haus für ein Safari-Spiel. Ihr bekommt dreißig Safaribälle, um Pokémon zu fangen. Damit dürft ihr bis zu 500 Schritte weit gehen, bevor eure Zeit in der Safarizone verstrichen ist. Um hier wilde Pokémon zu fangen, müsst ihr nicht gegen sie kämpfen. Entweder kriecht ihr an sie heran und werft dann einen Safariball oder ihr lockt sie mit Pokériegeln an und fangt sie. Außer neuen Pokémon für euren Pokédex gibt es hier auch einige Items einzusacken. Benutzt das Eilrad, um eine Klippe im Westen zu erklimmen. Dann arbeitet euch zum nördlichen Teich vor, um dort TM22 (Solarstrahl) zu ergattern. Wenn ihr mit dem Kunstrad die Schienen im Osten der Karte überquert, findet ihr im Gras im Norden Kalzium. Links unten am Teichufer findet ihr einen Top-Beleber. Da ihr während eines Safari-Spiels nur 500 Schritte gehen dürft, müsst ihr mehrere Male hierhin zurückkehren, um alle Items einzusammeln.

Route 121

Steigt nach eurem Safari-Spiel die Stufen hinunter. Ihr trefft auf Mutter Kate samt Tochter Joy. Um nach Seegrasulb City zu gelangen, müsst ihr einen von einem Zaun umgebenen Weg nehmen. Ihr begegnet Gentleman Walter. In dessen unmittelbarer Umgebung könnt ihr noch Karbon und Nanabbeeren im Süden des Pfades einsammeln. Dann stoßt ihr auf Pokéfan Vanessa. Lauft nach der Begegnung nach rechts in die Stadt.

Seegrasulb City

Rechts vom PC ist ein Haus voller Pokéfans. Wenn ihr Champion seid, kommt ihr hierher zurück, um zu sehen, wer ein

Fan von euch geworden ist. Südlich vom Fanhaus steht das Grassee Motel. Habt ihr euren Pokédex gefüllt, zeigt ihr ihn dem Besitzer des Motels. Nun folgt ihr dem langen Pfad nach Süden in Richtung Wasser. Am Ende dieses Weges findet ihr einen Top-Schutz. Kehrt damit zum Hauptweg zurück und lauft nach links. Das erste Gebäude ist die Wettbewerbsarena für die Master-Klasse. Im nächsten Haus links wohnt die Pokériegel-Expertin. Sie wird euch sagen, wie ihr Pokériegel herstellt. Lauft nun nach Süden zum Hafen. Hier wird gerade die Fähre MS Tide gebaut. Kehrt hierhin zurück, wenn ihr Champion geworden seid. Doch zuerst geht's zum Einkaufszentrum. Bevor ihr es betretet, holt ihr euch eine zufällige Beere von dem Herrn an der Klippe rechts. Dann müsst ihr das letzte Mal eurem Rivalen die Stirn bieten. Ist euer Rivale besiegt, betretet ihr das Einkaufszentrum. Am rechten Schalter im Eingangsbereich gibt es eine Lotterie. Wenn die Identifikationsnummer eines Pokémon eurer Party mit der von euch gezogenen Nummer übereinstimmt, könnt ihr entweder einen Meisterball, einen Top-Beleber, einen EP-Teiler oder ein AP-Plus gewinnen. Im Haus rechts vom Einkaufszentrum wohnt der Attacken-Verlerner. Links vom Einkaufszentrum steht ein Museum. Sprecht mit dem Kurator und er bringt euch in einen Ausstellungsraum. Dieser Raum soll mit Bildern von Pokémon gefüllt werden. Wenn ihr einen Wettbewerb der Master-Klasse gewonnen habt, werden Maler euer Pokémon porträtieren und ihr könnt die Bilder im Museum ausstellen. Nun lauft ihr zurück in Richtung Safarizone.

Route 122

Folgende wilde Pokémon leben hier: Tentacha, Karpador, Pelipper

Schneidet den Baum zur Linken der Safarizone und steigt die nahen Stufen hinab. Geht zum Steg und hüpft von dort ins Wasser. Surft ein kurzes Stück nach Süden und betretet dann die Höhle.

Pyroberg

Folgende wilde Pokémon leben hier: Zwirrlicht, Shuppet, Wingull

PYROBERG Hier bekommt ihr eine leuchtende Kugel zur Aufbewahrung.

Sprecht im ersten Raum mit der Frau in der oberen rechten Ecke, um das Schutzband zu bekommen. Lauft dann in die zweite Etage, um euch Pokémaniac Mark und dem Paar Dez und Luke zu stellen. Tretet nicht in die Löcher im Gang und holt euch den Ultraball in der unteren linken Ecke. Dann geht es in die dritte Etage, wo euch bereits Psycho Kayla und Psycho William erwarten. Sucht an der linken Wand nach einem Superschutz und lauft dann in den nächsten Stock. Hier will euch Schwarzgurt Atsushi niederringen. Im fünften Stock müsst ihr Hexe Tasha besiegen. Dann geht es hoch in den sechsten Stock zu Hexe Valerie. Nachdem ihr Valerie besiegt habt, schnappt ihr euch TM30 (Spukball) und lasst euch durch das Loch in den darunter liegenden Stock fallen. Sammelt dort den Laxrauch ein und wieder geht's durch das untere Loch einen Stock tiefer. Hüpft jetzt ins nächste Loch, um den Seerauch zu bekommen, und lasst euch drei weitere Male fallen, um wieder das Erdgeschoss zu erreichen. Der linke Pfad führt euch aus der Höhle. Nun steigt ihr den Berg hoch, bis ihr an eine grasbewachsene Kante mit einer Treppe kommt. Schnappt euch hier TM48 (Wertewechsel). Sobald es neblig wird, könnt ihr einen Top-Trank finden. Auf der nächsten Ebene findet ihr am linken Pfad einen Ultraball. Klettert den Berg weiter hoch, um dem Team Aqua/Magma zu begegnen. Die Teammitglieder versuchen euch aufzuhalten. Oben angekommen seht ihr, wie der Teamboss die blaue Kugel stiehlt und damit in Richtung Graphitport City verschwindet. Das Paar gibt euch die rote Kugel zur Verwahrung. Steigt den Berg wieder hinunter und surft vom Höhlenausgang zum Land darunter.

Route 123

Folgende wilde Pokémon leben hier: Duflor, Zwirrlicht, Kecleon, Karpador, Myrapla, Shuppet, Tentacha, Wailmer

Folgt dem Pfad, um auf ein Mädchen zu treffen, das eine Vorliebe für Gras-Pokémon hat. Solltet ihr solch ein Pokémon in eurer Party haben, bekommt ihr TM19 (Gigasauger) von ihr. Sammelt die Beeren ein und folgt dem Pfad weiter. Im Norden gilt es, einen weiteren Baum zu schneiden, um Jonagobeeren zu ernten. Dann hüpft ihr über die Klippe zu eurer Linken, um ein Elixier zu finden. Auf dem Pfad erwarten euch Ass-Trainer Wendy und Psycho Jacki. Die Zwillinge Miu und Yuki wollen dann in einem Viererduell gegen euch antreten. Sammelt einen Ultraball am Zaun ein, wenn ihr den unteren Pfad nehmt. Wenn ihr euch für den oberen Weg entscheidet, sackt ihr das Kalzium ein. Beide Wege enden am Haus des Beerenmeisters. Nun muss noch Aromalady Violet geschlagen werden. Erntet die Beete ab und bepflanzt sie neu. Betretet das Haus und sprecht mit dem Beerenmeister, um zwei zufällige Beeren zu bekommen. Ihr könnt täglich

zurückkehren, um weitere Beeren zu erhalten. Redet mit der Frau und kreiert eine Phrase über Sprichwörter, um eine weitere Beere zu bekommen. Wenn eurem Vokabular aufgrund einer besonderen Tat neue Wörter hinzufügt werden, benutzt ihr diese, um an seltene Beeren zu kommen. Fliegt nun zurück nach Seegrasulb City.

Seegrasulb City

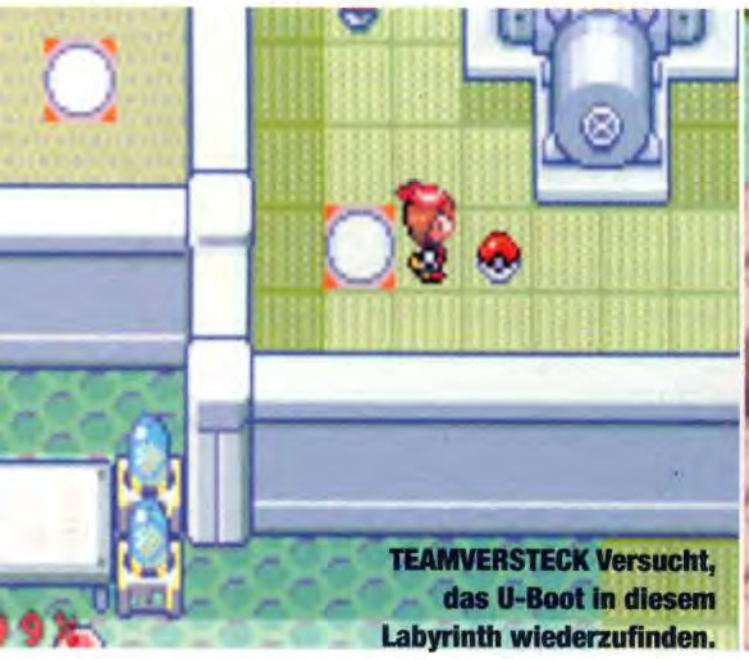
Lauft in die Richtung des Mannes östlich des Einkaufszentrums. Springt über die Kante, um einigen Teammitgliedern zu begegnen, die den Eingang zu ihrem Versteck bewachen. Betretet das nahe Haus und ihr erhaltet von dem Bewohner TM44 (Erholung). Dann lauft ihr zum Strand und surft zur nördlichen Höhle. Ein Teammitglied sagt euch, dass der Boss unterwegs ist, um ein U-Boot zu stehlen. Fliegt nun nach Graphitport City.

Graphitport City

Am nördlichen Ende des Marktes könnt ihr mithilfe von „Geheimpower" in einem Geheimladen einkaufen. Falls ihr Champion geworden seid, solltet ihr auch beim Statuswerte-Guru vorbeisehen. Sprecht mit Kapitän Brigg, der gerade interviewt wird. Während ihr mit dem Kapitän redet, kommt ein Teammitglied und bringt Nachricht von dem gestohlenen U-Boot. Auf zum Hafen! Unterwegs stoßt ihr auf Adrian/Marc. Das Team macht sich in Richtung Versteck aus dem Staub. Fliegt jetzt zurück nach Seegrasulb City.

Teamversteck

Lauft zum nördlichen Ende des Geländes, steigt die Stufen hinauf und schlagt die Gegner. Im nächsten Raum gibt es zwei Teleportpunkte. Benutzt zuerst den rechten, um in einem Raum ein Top-Elixier zu finden. Zurück im ersten Raum benutzt ihr den linken Punkt. Steigt hier die Stufen nach Norden hinab. Im nächsten Raum schlagt ihr das Mitglied. Lauft dann die Stufen wieder hoch zum nächsten Teleportpunkt. Lasst euch beamen und rennt dann den Pfad hinunter. Die nächsten Gegner erwarten euch schon. Wenn beide Mitglieder geschlagen sind, lauft ihr zum unteren rechten Ende und benutzt den Teleportpunkt. Im folgenden Raum lauft ihr nach rechts zum nächsten Punkt. Benutzt im folgenden Raum den ersten Punkt der ersten Reihe, dann den mittleren der zweiten Reihe, als Nächstes den rechten der dritten Reihe und zuletzt den ganz rechten der untersten Reihe. Ihr gelangt in einen Raum voller Bälle. Sammelt den Meisterball und das Nugget ein und lasst euch dann zurückteleportieren. Geht zum oberen Ende des Raums und verlasst ihn mit dem obersten Teleportpunkt. Kehrt zum Raum mit den zwei Teammitgliedern zurück und benutzt hier den Punkt an der rechten Mauer. Der nächste Gegner erwartet euch dort bereits. Dann steigt ihr die Stufen herab und benutzt den Punkt in der oberen rechten Ecke, um einen Nestball zu finden. Ein Trainer wartet hier auf euch. Lauft nun nach Südwesten und benutzt den Teleportpunkt. Der Vorsitzende des Teams erwartet euch am Wasser. Wenn der Kampf endet, fährt das U-Boot davon. Dann lauft ihr zum Teleportpunkt im Nordwesten. Draußen wendet ihr euch nach Osten der Route 124 zu.


TEAMVERSTECK Versucht, das U-Boot in diesem Labyrinth wiederzufinden.

MOOSBACH CITY Von diesem netten Jungen bekommt ihr den King-Stein.

Route 124

Folgende wilde Pokémon leben hier: Tentacha, Wailmer, Wingull, Relicanth, Pelipper, Karpador

Es erwarten euch Schwimmer Roland, Schwimmerin Jenny und Schwimmer Chao. Weiter östlich seht ihr das Haus des Schatztauchers, dessen Aufgabe ihr später mit „Tauchen" lösen könnt. Surft weiter an das östliche Ufer und reitet auf den Wellen am Ufer entlang Richtung Süden bis zu einigen Stufen, die nach Moosbach City hinaufführen.

Moosbach City

Im Haus links vom PC trefft ihr einen Jungen, der eure Geheimbasis gefunden hat. Das Haus dahinter gehört Troy, der euch HM08 (Taucher) gibt. Ein Haus weiter rechts wohnt ein Mann, der euch sagt, welche Pokériegel eure Kreaturen bevorzugen. In der Nähe dieser zwei Häuser gibt euch ein kleiner Junge den King-Stein. Lauft nun auf den Supermarkt zu. Südlich davon steht ein weiteres Haus. Außerdem seht ihr einen Pfad, der nach Osten führt. Folgt dem Weg bis zur Treppe nach Süden. Steigt die Stufen hinauf, um einen Netzball zu ergattern. Kehrt dann zum Hauptweg zurück und geht nach Osten. Die nächsten Stufen bringen euch zum Haus des Mädchens, mit dem der Junge in Baumhausen eine Brieffreundschaft hat. Wenn ihr das nächste Mal in Baumhausen City seid, besucht ihr den Jungen, um das Mentalkraut zu bekommen. Verlasst das Haus, geht zuerst nach Westen und wendet euch dann nach Norden. Ihr seht ein weiteres Haus, in dem ihr die Superangel bekommt. Lauft nun zum Haus des Mädchens zurück und steigt die Stufen hinauf. Betretet das Raumfahrtzentrum, um den Sonnenstein zu erhalten. Kauft viele Heiltränke ein und lauft zur Turnhalle.

Pokémon-Hallen-Orden Nr. 7

Belohnung: Mental-Orden

Diese Halle ist voller Psycho-Pokémon. Benutzt eure Wasser-Pokemon. Ihr trefft auf Psycho Preston und Psycho Maura. Betretet den Pfad mit den nach oben führenden Pfeilen rechts von Maura. Psycho Samantha möchte sich ebenfalls mit euch messen. Kehrt zum Eingang zurück und haltet euch an die nach rechts zeigenden Pfeile in der unteren rechten Ecke. Ihr trefft auf Psycho Fritz. Danach entscheidet ihr euch für die Pfeile, die nach Norden zeigen. Wenn ihr stoppt, geht ihr ein Quadrat nach Süden und betretet die hinunterführenden Pfeile. Psycho Virgil rückt euch dann auf die Pelle. Stellt euch auf den hinabführenden Pfeil und kehrt zum Eingang zurück. Durchquert die Halle noch einmal und betätigt dabei alle Hebel. Betretet dann den Pfad in der südwestlichen Ecke mit den nach links weisenden Pfeilen. Die Hallenbesten Ben und Svenja kämpfen gleichzeitig. Wenn ihr die beiden besiegt habt, erhaltet ihr TM04 (Gedankengut) und den Mental-Orden, der es euch ermöglicht, „Taucher" außerhalb von Kämpfen zu benutzen.

Route 124

Kehrt auf die Route 124 zurück und erkundet mit „Tauchen" die dunklen Flecken im Wasser. Wo ihr eine kreisförmige Vertiefung findet, liegt ein Item vergraben. Ihr entdeckt einen Tunnel, an dessen anderem Ende ihr wieder auftauchen müsst. Durch ihn gelangt ihr hinter die Felsen, die die Passagen im Norden und Süden begrenzen. Ihr findet das Gelbstück im Nordosten, das Purpurstück im Nordwesten und das Indigostück im Südwesten. Bringt diese zum Schatztaucher, um sie gegen Wasser-, Donner- und Feuerstein zu tauschen. Surft danach wieder die Küste von Moosbach City entlang, bis ihr euch nördlich der Stadt befindet. Ihr gelangt auf die Route 125.

Route 125

Folgende wilde Pokémon leben hier: Tentacha, Wailmer, Wingull, Relicanth, Pelipper, Karpador

Wieder einmal müsst ihr einige Trainer besiegen, um am Ende dieser Straße die Küstenhöhle zu finden. Erkundet auch die Gegend im Nordosten, um auch wirklich jedem Trainer zu begegnen. Ihr trefft Schwimmerin Tanya, Schwimmerin Sharon und Schwimmer Cody, darauf folgt Matrose Ernest. Als Nächstes versucht euch Schwimmer Stan zu schlagen. Zuletzt trefft ihr Kim mit Tochter Iris.

Küstenhöhle

Folgende wilde Pokémon leben hier: Seemops, Zubat, Golbat, Schneppke

Betretet die Höhle hinter Kim und Iris. Ihr trefft einen alten Mann, der euch um vier Küstenschalen und viermal Küstensalz bittet. Die Höhle unterliegt der Ebbe. Wenn die Höhle trocken ist, steigt ihr die Leitern herunter, um den Eisheiler und das Salz zu finden. Dabei trefft ihr einen Mann, der euch das Fokus-Band gibt. Östlich des Mannes mit dem Band blockiert ein Fels den Weg. Benutzt „Stärke" und klettert eine weitere Leiter hinab. Die nächste Höhle ist mit Eis bedeckt. Benutzt Felsen und Wände, um bei eurer Schlitterpartie durch das Gelände zu navigieren. Wenn ihr erfolgreich seid, findet ihr das „Ewige Eis" und TM07 (Hagelsturm). Wenn die Höhle überflutet ist, seid ihr in der Lage, die Küstenschalen zu sammeln. Bringt dem Mann die Zutaten, damit er daraus einen Seegesang macht. Während der Überflutung könnt ihr noch eine Riesenperle und ein Sonderbonbon finden. Verlasst die Höhle und surft südlich auf Moosbach City zu und dann weiter auf die Route 127.

Route 127

Folgende wilde Pokémon leben hier: Tentacha, Wingull, Pelipper, Karpador

Surft an der westlichen Seite entlang und sucht im hellblauen Bereich nach Zink. Direkt südlich davon trefft ihr den Vogelfänger Byron. Südwestlich von Byron beginnt die Route 126. Jetzt surft ihr nach Osten auf die horizontale Insel zu. Bei den nördlichen, östlichen und südlichen Riffen begegnet ihr Angler Roger, Angler Jonah und Angler Henry. Wenn ihr diese Trainer geschlagen habt, surft ihr nach Süden, um weitere Inseln zu erreichen. Auf dem Weg dorthin müsst ihr Triathlet Connor schlagen. Am Strand gilt es, Schwarzgurt Koji zu besiegen. Am nordöstlichen Ende der Insel ist ein dunkler Fleck. Taucht hinunter und auf der anderen Seite wieder auf, um eine weitere Insel zu entdecken. Hier findet ihr Karbon. Dann geht es durch die Passage zurück auf den Hauptweg. Im Süden wartet der letzte Trainer dieser Straße.

Route 128

Auf dieser nach Süden führenden Straße liegen zwei kleine Inseln. Auf jeder erwartet euch ein Trainer. Ass-Trainer Ruben versucht euch zuerst niederzuringen. Ass-Trainerin Alexa bekämpft euch auf der anderen Insel. Südlich zwischen

URZEITHÖHLE Frischt eure Party mit einem echten Urzeit-Pokémon auf.

den beiden Inseln ist ein dritter Gegner: Triathletin Katelyn. Nachdem ihr alle Trainer besiegt habt, geht ihr auf Tauchstation. Ihr entdeckt eine geheime Passage, die zu einer Höhle mit dem gestohlenen U-Boot führt. Taucht neben dem U-Boot wieder auf und betretet die Höhle.

Tiefseehöhle

Folgende wilde Pokémon leben hier: Zubat, Golbat, Tentacha, Wailmer

Diese Höhle erfordert die ständige Benutzung von „Zertrümmern" und „Stärke". Das erste Teammitglied erwartet euch bereits. Dann lauft ihr durch den Durchgang hinter ihm. Bewegt die Felsblöcke und zertrümmert Felsen, um zum oberen linken Ausgang zu gelangen. Ihr kommt in einen Raum mit Wasserwegen. Über diese müsst ihr den oberen linken Ausgang erreichen. Der nächste Raum birgt ein Felsen-Puzzle. Vorsitzender Courtney versucht euch aufzuhalten. Ist Courtney besiegt, lauft ihr in die nächste Höhle mit Felsen-Puzzle. In der nächsten, nebligen Höhle findet ihr TM26 (Erdbeben). Folgt dem Weg nach Süden, um den Teamboss zu treffen. Wenn der Kampf endet, beginnt die Kugel zu leuchten und die Urzeit-Statue verschwindet. Draußen spielt das Wetter verrückt. Wenn ihr die Höhle verlasst, trefft ihr Troy, der euch sagt, dass das Problem über Xeneroville liegt. Also surft ihr westlich der Route 127 auf die 126.

Route 126

Folgende wilde Pokémon leben hier: Tentacha, Wailmer, Wingull, Relicanth, Pelipper, Karpador

Diese Straße ist ein großes, rundes Areal mit einem inaktiven Vulkan in der Mitte. Schwimmerin Brenda ist der einzige Trainer auf eurem Weg. Taucht in den dunklen Ring hinab, der den Vulkan umgibt, und schwimmt zum südlichen Teil, wo der Eingang von Xeneroville liegt.

Xeneroville

Die Turnhalle liegt auf einer kleinen Insel und ist geschlossen. Surft zur linken Seite und steigt die Treppen hinauf, bis ihr auf der rechten Seite ankommt. Ihr trefft auf Troy, der euch Wassili vorstellt. Dieser erzählt euch etwas über die Urzeithöhle und führt euch dorthin. Aufgepasst! Am Eingang bekommt ihr einige nützliche Ratschläge, bevor ihr die Höhle betretet.

Urzeithöhle

Folgendes wilde Pokémon lebt hier: Zubat

Durchquert die Höhle und steigt zwei Leitern hinab. Folgt dem Weg durch die nebligen Gänge und benutzt eine weitere Leiter. Auf eurem Weg hinunter findet ihr HM07 (Kaskade). In der letzten Höhle beginnt eure Kugel zu glühen und enthüllt ein Urzeit-Pokémon. Versucht nicht, gegen dieses Pokémon zu kämpfen, sondern benutzt einfach den Meisterball. Kehrt dann zur Oberfläche zurück, wo alles wieder normal erscheint.

Xeneroville

Lauft die Treppen zum PC hinauf und heilt eure Party. Steigt dann die Treppen weiter hinauf und betretet das Haus. Ein kleines Mädchen gibt euch seine Wailmer-Puppe. Das nächste Haus wird von zwei Brüdern bewohnt, die sich über die Größe der Pokémon streiten. Falls ihr ein Knilz oder ein Schmerbe in eurer Party habt, zeigt ihr ihnen diese Spezies. Sind eure Kreaturen größer, erhaltet ihr ein Elixier. Surft zum linken Grasstreifen hinüber, um von einem Mädchen eine Beere zu bekommen. Steigt dann die Treppen bis ganz nach oben hinauf, um in einem Haus TM31 (Durchbruch) zu erhalten. Jetzt surft ihr zur Turnhalle, wo ihr Troy trefft. Dann betretet ihr die Halle.

Pokémon-Hallen-Orden Nr. 8

Belohnung: Schauer-Orden

Diese Halle ist voller Wasser-Pokémon. Benutzt für die Kämpfe Elektro- oder Gras-Pokémon. Der Boden ist mit Eis bedeckt. Findet einen Weg über das Eis, ohne ein Quadrat zweimal zu betreten, da ihr sonst durch das Eis brecht und alle Trainer unten schlagen müsst. Auf der ersten Ebene erwarten euch Schönheit Connie und Göre Andrea. Auf der nächsten Ebene versuchen euch Schönheit Bridget und Lady Brianna niederzuringen. Auf der dritten Stufe kämpfen Schönheit Tiffany, Göre Crissy, Pokéfan Marissa und Schönheit Olivia gegen euch. Zum guten Schluss erwartet euch Wassili. Wenn ihr ihn geschlagen habt, erhaltet ihr TM03 (Aquawelle) und den Schauer-Orden, der es euch ermöglicht, Kaskade außerhalb von Kämpfen zu benutzen.

Route 129

Folgende wilde Pokémon leben hier: Tentacha, Wailmer, Wingull, Pelipper, Karpador

Obwohl das Bereisen der folgenden Routen nicht notwendig ist, wird es euch jedoch nützliche Erfahrungspunkte für die Pokémon-Liga einbringen. Des Weite-

ren habt ihr die Möglichkeit, einige Pokémon für die Liga-Duelle zu fangen. Surft von hier nach Wundereiland und dann weiter nach Flossbrunn. Auf der Route 134 könnt ihr das Geheimnis der Siegelkammer lüften, um seltene Pokémon in der Wüste, am Grabmal und in der Inselhöhle fangen zu können.

Prachtpolis City

Da ihr jetzt alle Orden habt, wird es Zeit, sich der Pokémon-Liga zu stellen. Verlasst Xeneroville nach Osten auf die Route 128, die direkt nach Prachtpolis City führt. Um in die Stadt zu gelangen, müsst ihr die Bewegung Kaskade beherrschen, mit der ihr den Wasserfall hinaufschwimmen könnt. Heilt eure Pokémon im PC und betretet dann die Siegesstraße.

Siegesstraße

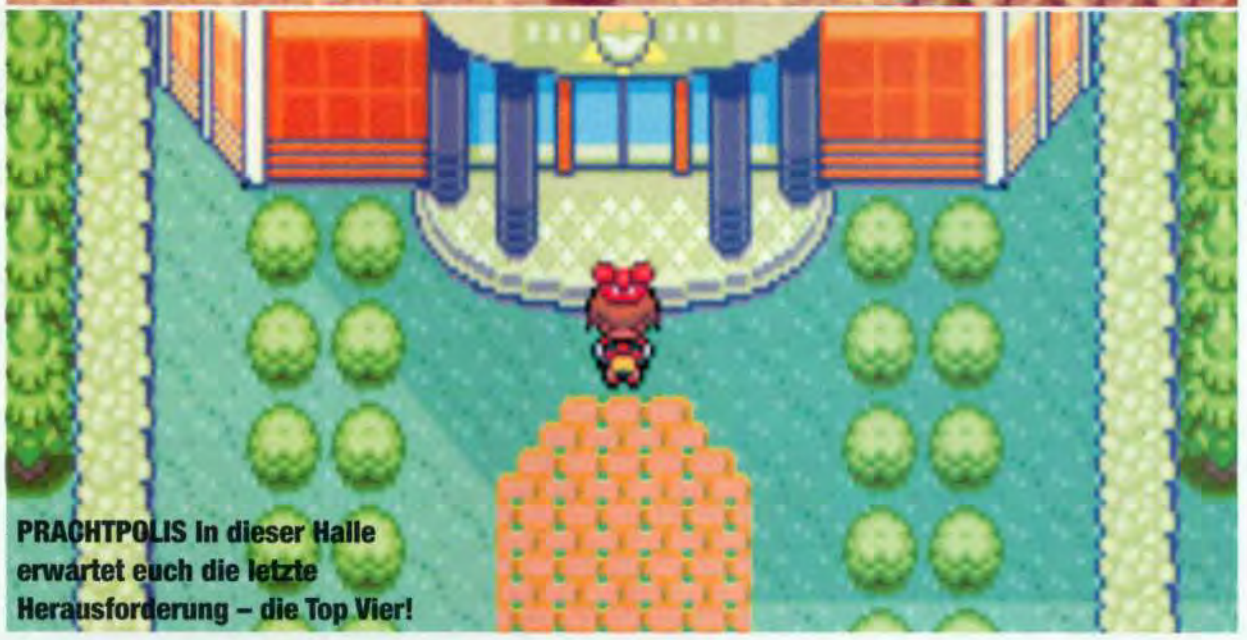
Folgende wilde Pokémon leben hier: Stollrak, Golbat, Krakeelo, Zubat, Stollunior, Hariyama, Meditalis, Flunkifer

Folgt dem Gang nach Süden zu einer Treppe. Benutzt die Leiter und folgt dem Weg nach Osten. Steigt eine weitere Treppe hinab und ihr stoßt auf Ass-Trainer Albert. Ist dieser geschlagen, folgt ihr dem Pfad nach Norden und überquert zwei Brücken nach Osten. Steigt die Stufen auf der anderen Seite hinab, um ein Top-Elixier zu ergattern. Kehrt auf den Weg zurück, lauft nach Westen und erklimmt die Treppe zur nächsten Ebene, wo ihr auf Ass-Trainer Hope trefft. Klettert die Sprossen hinter Hope hinunter. Bewegt Felsblöcke, um in den nächsten Teil der Höhle zu gelangen. Nehmt den oberen Pfad und folgt ihm nach Süden, um auf Ass-Trainerin Shannon zu treffen. Wenn ihr sie besiegt habt, folgt ihr dem Weg weiter und erklimmt eine Leiter. Lauft über die östliche Brücke und steigt eine weitere Leiter hinauf. Schnappt euch das AP-Plus und steigt dann wieder hinunter. Hüpft über die Klippe zu eurer Linken und rennt nach Norden auf Ass-Trainer Samuel zu. Lauft hinter ihm weiter nach Norden, um eine Top-Genesung zu finden. Rennt den ganzen Weg nach Süden zurück und steigt die Leiter auf der linken Seite hinunter. Folgt dem Weg nach Norden zu Ass-Trainerin Julie. Dann geht's noch weiter gen Norden. Surft über das Wasser und steigt die Stufen nach Norden hinauf. Folgt dann dem östlichen Pfad bis zu Ass-Trainer Owen. Lauft wieder weiter nach Norden und wieder geht's eine Leiter zu TM29 (Psychokinese) hoch. Kehrt auf die untere Ebene zurück und steigt die Treppe im Westen hinunter. Surft hier über das Wasser und erklimmt den Wasserfall im Norden. Auf festem Grund erwartet euch Ass-Trainer Vito. Schnappt euch den nahen Hyper-Heiler. Überquert das Wasser nach Westen, dann nach Süden und einen Wasserfall hinunter. Steigt die Leiter hinab und folgt dem Weg nach Süden, dann nach Osten. Zertrümmert und bewegt einige Felsen, um die dahinter liegende Leiter hinaufsteigen zu können. Lauft den Pfad über eine Brücke nach Osten hinunter und steigt eine Treppe hinab. Dieser Weg führt zu Ass-Trainer Edgar. Haltet euch nach Edgar weiter Richtung Norden, um auf Heiko zu treffen. Wenn ihr Heiko besiegt habt, lauft ihr durch die Tür hinaus.

Pokémon Liga-Halle

Betretet das Gebäude und heilt eure Geschöpfe am Schalter. Am zweiten Schalter kauft ihr so viele Heiltränke, wie ihr tragen könnt. Lest über euch, mit welchen Pokémon jeder der Top Vier seine Gruppe gefüllt hat, und ordnet eure Kreaturen für die bevorstehenden Kämpfe. Nachdem ihr Ulrich, Antonia, Frosina und Dragan hintereinander geschlagen habt, trefft ihr auf den Champion, der niemand anderer als Troy ist. Habt ihr auch ihn besiegt, seid ihr der Pokémon-Liga-Champion. Nun könnt ihr durch Hoenn reisen, um euch erneut mit Trainern zu duellieren, euren Pokédex füllen und an Kämpfen am Himmel- und Duellturm teilnehmen. Viel Spaß!

SIEGESSTRASSE Auf diesem Weg erwarten euch harte Gegner.



PRACHTPOLIS In dieser Halle erwartet euch die letzte Herausforderung – die Top Vier!

P.N.03

Mit unseren **Endgegnerstrategien** sollte Capcoms Product Number 03 für euch ein Kinderspiel sein.

Endgegnerstrategien

Es empfiehlt sich, vor jeder Mission die Trial-Missionen ein paar Mal durchzuspielen, um Geld zu verdienen. Wenn ihr in der Trial-Mission ein Leben verliert, werdet ihr einfach in den Shop zurückgebeamt. Dabei geht kein Continue flöten und ihr dürft erspielte Punkte sogar behalten. Damit solltet ihr euch im Shop mit genügend Continues ausstatten, denn eine Speichermöglichkeit besteht nur zwischen den einzelnen Missionen. Das Spiel wird wesentlich einfacher, wenn ihr euch stets den bestmöglichen Anzug kauft und diesen mit allen verfügbaren Upgrades aufrüstet.

Mission 1 (21 Räume)

Boss #1: Sonnenblume

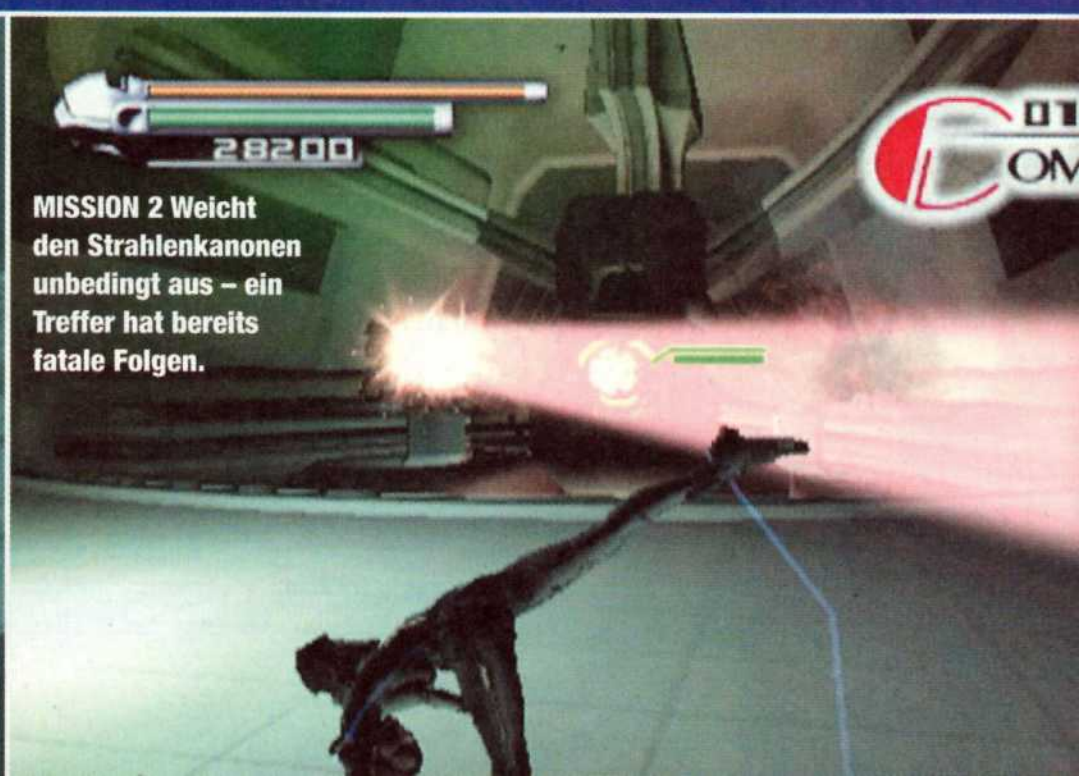
Der erste Endgegnerkampf erweist sich als relativ einfach. Ihr müsst einfach mit dem Palm Shot auf Sonnenblumes Kopf feuern und mit Sidesteps seinen Attacken ausweichen. Nach kurzer Zeit explodiert ein Teil des Gegners und Sonnenblume macht sich bereit, mit seinen vier riesigen Kanonen zu kontern. Aber dazu kommt es im ersten Level noch nicht, denn der „Client" meldet sich in diesem Moment zu Wort und der Level ist beendet.

Mission 2 (11 Räume)

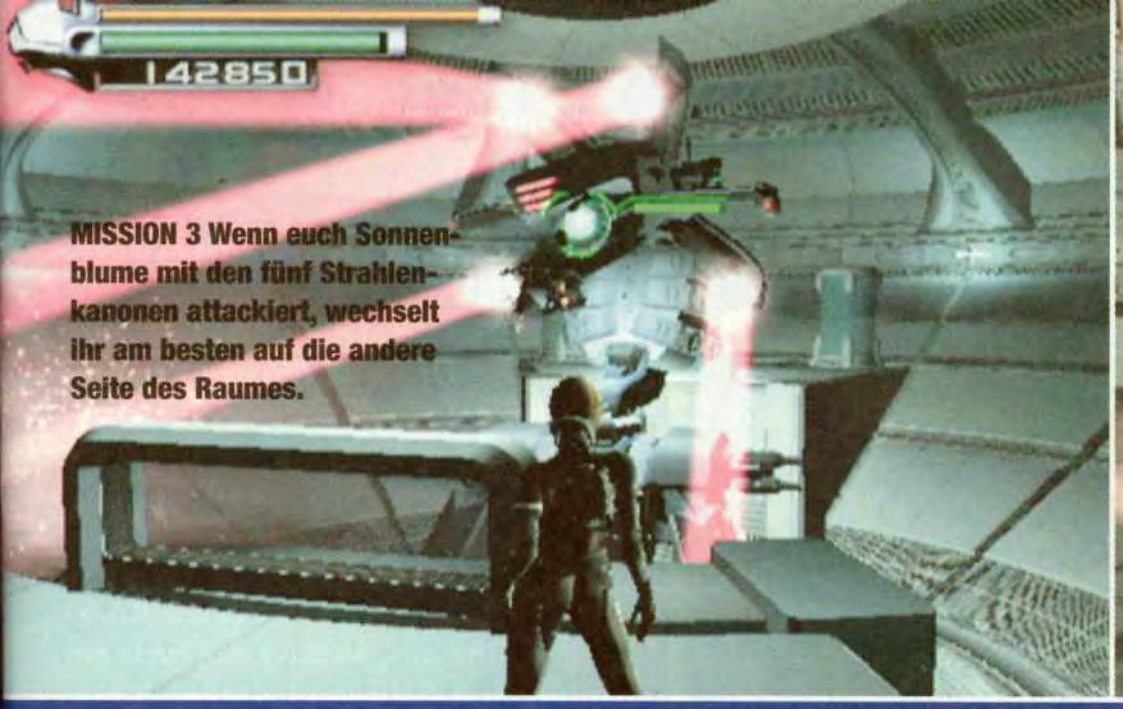
Boss #2: Maschine

Beim zweiten Endboss handelt es sich um eine riesige Maschine, die durch einen temporären Schutzwall blockiert wird und mit zwei extrem gefährlichen Strahlenkanonen auf jeder Seite ausgestattet ist. Vorsicht: Ein Treffer der Kanonen ist bereits tödlich.
Wenn ihr in den letzten Raum gelangt, sucht ihr euch eine der beiden Kanonen

MISSION 1 Sonnenblume ist ziemlich leicht zu schlagen. Mit simplen Palm Shots befördert ihr den ersten Endgegner ins Jenseits.



MISSION 2 Weicht den Strahlenkanonen unbedingt aus – ein Treffer hat bereits fatale Folgen.



MISSION 3 Wenn euch Sonnenblume mit den fünf Strahlenkanonen attackiert, wechselt ihr am besten auf die andere Seite des Raumes.

MISSION 4 Am Ende der vierten Mission erwartet euch kein konventioneller Endgegner. Ihr müsst alle Feinde besiegen, um weiterzukommen.

aus. Sobald die Energiebarriere verschwindet, könnt ihr das Ziel anvisieren und es mit dem Palm Shot angreifen. Wenn ihr schnell seid, könnt ihr eine Kanone schon vor dem ersten Gegenangriff zu Fall bringen. Weicht den Attacken der Kanonen sofort mit ein paar Sidesteps aus, eine Berührung der Strahlen tut unserer hübschen Heldin nämlich gar nicht gut. Auf die gleiche Weise werdet ihr die zweite Kanone los. Nachdem ihr beide Kanonen ausgeschaltet habt, müsst ihr nur noch den leuchtenden Kreis in der Mitte der Maschine zerstören und der Boss ist Geschichte.

Mission 3 (19 Räume)

Boss #3: Sonnenblume

Greift Sonnenblume sofort mit den Palm Shots an. Den Schüssen weicht ihr wie immer mit Sidesteps aus. Nachdem ihr die erste Schicht zerstört habt und Sonnenblume sich auf die Seite dreht, benutzt ihr Spezialattacken (z. B. Swan), bis er mit den fünf großen Kanonen auf euch feuert. Begebt euch nun auf eine Plattform auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes und greift weiter mit Palm Shots an. Wenn er sich wieder zu euch dreht, weicht ihr seinen Angriffen mit Sidesteps aus und verwendet Spezialattacken, sobald er sich auflädt. Sollte er jetzt noch am Leben sein, flüchtet ihr wieder auf die gegenüberliegende Seite, sobald er mit den Strahlenkanonen angreift. Mit Palm Shots besorgt ihr ihm von dort aus den Rest.

Mission 4 (6 Räume)

Boss #4: Diverse Gegner (Gardenie, Pilz)

In der vierten Mission gibt es keinen Endgegner im eigentlichen Sinne. Sobald ihr den letzten Raum betretet, schließen sich die Türen hinter euch und ihr müsst alle Gegner besiegen, um weiterzukommen. Zum Glück liegen drei Lebensenergie-Refills und ein Energy-Drive-Refill zum Aufsammeln bereit. Hier gibt es keine allgemein gültige Strategie, da verschiedene Wege ans Ziel führen. Befinden sich mehrere Gegner auf einem Haufen, benutzt ihr den Massenvernichtungs-Energy-Drive eures Anzugs (z. B. Swan Pro bei Intera Fusion). Wenn ihr keine Energie mehr habt, um Energy Drives einzusetzen, greift ihr mit Palm Shots an und weicht mit Sidesteps aus.

Mission 5 (10 Räume)

Boss #5: Maschine

Die drei Raketentürme erledigt ihr am schnellsten mit Energy Drives, wie etwa dem Swan Pro. Ihren Attacken weicht ihr wie gehabt mit Sidesteps aus. Wenn ihr sie erledigt habt, geht ihr bei den zerstörten Türmen nach oben. Dreht euch nach rechts und springt auf die Plattform. Dreht euch um und schaut zur Raummitte zurück. Springt auf den Kreis in der Mitte, stellt euch zwischen die zwei Schilde und zerstört die beiden Türme vor euch. Bekämpft die restlichen Türme auf dieser Höhe auf die gleiche Weise. Springt nun weiter nach oben und vernichtet alle Türme und die Kanone. Dann springt ihr auf die höchste Plattform und schwenkt die Kamera nach oben. Visiert den Core der Maschine an und zerstört ihn.

Mission 6 (12 Räume)

Boss #6: Orchidee

Orchidee ist recht einfach und schnell zu bezwingen. Begebt euch in die äußere Hälfte des Raumes. Dort stellt ihr euch in eine große Fläche zwischen den weißen Gleisen, auf denen Orchidee entlangfährt. Bleibt stehen und bearbeitet den Zug so lange mit Palm Shots, bis er auf euch feuert. Eventuell müsst ihr den Control-Stick etwas mitbewegen, damit Orchidee anvisiert bleibt. Sobald ihr die weißen Strahlen auf euch zukommen seht, dreht ihr euch sofort um und rennt ein paar Sekunden lang weg. Bleibt auf keinen Fall stehen, sonst werdet ihr getroffen. Sobald die Strahlen verschwunden sind, greift ihr den Zug wieder an. Wiederholt diese Prozedur so lange, bis ihr die Orchidee besiegt habt. Haltet euch von den Gleisen fern, denn wenn Orchidee euch überfährt, müsst ihr wieder von vorne beginnen.

Mission 7 (13 Räume)

Boss #7: Maschine

Setzt am besten einen Thunderbird Pro (Ultra-Guardian-Anzug) gegen die drei riesigen Kanonen ein. Rennt dann zur Seite, um ihren Schüssen auszuweichen. Zerstört sie endgültig, wenn sie beim Nachladen sind. Bei der Stelle, an

MISSION 5 Um dem fünften Boss den Rest zu geben, visiert den Core an und zerstört ihn mit Palm Shots.

MISSION 6 Haltet euch von den Gleisen fern, dann stellt Orchidee kein großes Problem für euch dar.

der die Kanonen standen, seht ihr den Core der Maschine. Er ist noch durch eine Energiebarriere geschützt.
Dahinter gelangt ihr über eine der Rampen nach oben. Springt über die Lücke zur nächsten Plattform und rennt zur Raummitte. Erledigt die beiden Pilz-M, die sich direkt über dem Core befinden, und schnappt euch die Refills und das Continue. Um die Maschine außer Gefecht zu setzen, lasst ihr euch fallen und zerstört den Core.

Mission 8 (5 Räume)

Boss #8: Löwenzahn

Löwenzahn (der offizielle Name des Endgegners in der japanischen Version) ist einfach zu besiegen, wenn man weiß, dass man sich in den Löchern im Boden verstecken kann.
Setzt dem Gegner so lange mit Palm Shots oder Energy Drives (am besten Pegasus Pro) zu, bis er seinen Schild aktiviert und euch mit einer Drehattacke angreift. Versteckt euch schnell in einem Loch und haltet die Ducken-Taste gedrückt. Auf diese Weise fegt Löwenzahn über euch hinweg, ohne euch zu verletzen. Verlasst nun euer Versteck und greift wieder an. Ab und zu kommt Löwenzahn über den Abgrund auf euch zugeflogen. Verschanzt euch dann ebenfalls im Loch, bis er über euch hinweggeschwebt ist. Wenn ihr seine gesamten Waffen zerstört habt (und seine Energie auf etwa 50 Prozent gesunken ist), verwandelt sich Löwenzahn in seine zweite, gefährlichere Gestalt. Verschanzt euch einfach wieder in einem Loch und greift von dieser Position aus an. Löwenzahns zweite Gestalt kontert mit mehreren gefährlichen Strahlen-Attacken. Manche treffen euch leider auch, wenn ihr ungünstig im Loch positioniert seid. Begebt euch deshalb immer an die vorderste Stelle des Lochs und duckt euch. Mit Geduld und Ausdauer werdet ihr Löwenzahn bezwingen. Wenn ihr noch Energy Drives übrig habt, solltet ihr nicht zögern, diese im richtigen Moment einzusetzen.

Mission 9 (15 Räume)

Boss #9: Orchidee 1 + 2

In Raum 12 trefft ihr wieder auf Orchidee. Bekämpft den Zug genauso wie in der sechsten Mission. Dieses Mal dauert es allerdings ein klein wenig länger. Sobald ihr ihn erledigt habt, geht ihr zum leuchtenden Fleck in der Mitte des Raumes und drückt den A-Button. In Raum 13 kämpft ihr gegen Orchidee 2. Dabei steht ihr in einem Kreis in der Mitte. Ihr könnt zwar durch das Energiefeld schießen, aber nicht hindurchlaufen. Wenn der Gegner seine weißen Strahlen abfeuert, rennt ihr wild im Raum herum und versucht zu entkommen. Wenn ihr euch den Kampf einfach gestalten wollt, sollet ihr ein paar Energy Drives (vorzugsweise Pegasus Pro) auf ihn loslassen. Ein guter Zeitpunkt dafür ist der Moment, wenn er über euch auf die andere Seite des Raumes springt. Falls ihr keine Energy Drives mehr übrig habt, benutzt ihr einfach den Palm Shot, um ihn niederzustrecken. Der gefährlichen Strahlenattacke entkommt ihr, indem ihr euch hinter einen Pfeiler stellt. In dem Kreis liegen zwei Refills bereit, falls ihr Energie benötigt.

Mission 10 (15 Räume)

Boss #10: Maschine

Ihr tretet erneut gegen den Endboss der zweiten Mission an. Diesmal werdet ihr allerdings auch vom Core angegriffen. Zerstört zuerst die beiden Kanonen und anschließend den Core. Wie in Mission 2 könnt ihr nur Schaden anrichten, wenn die Energiebarriere aufgelöst ist.

Mission 11 (18 Räume)

Boss #11: Löwenzahn 2, Alraune

Löwenzahn 2 besiegt ihr mit der bewährten Methode aus Mission Nr. 8. Nachdem ihr ihn zur Strecke gebracht habt, müsst ihr euch um Alraune kümmern. Alraune ist definitiv der schwerste Endgegner im Spiel. Ihr werdet ziemlich viele Continues aufbrauchen, um diesen letzten Endboss zu besiegen. Also kauft ihr am besten vor der Mission im Shop genügend davon ein (mindestens 30). Der erste Teil des Kampfes ist sehr kurz. Greift mit der Autofire-Funktion an und weicht dabei den blauen Strahlen mit Sidesteps aus. Nach ein paar Sekunden wird der Kampf unterbrochen und Alraune verwandelt sich in seine Hauptgestalt. Führt einen Rückwärtssprung aus, so dass ihr euch auf der hinteren Plattform befindet. Alraune startet den ersten Angriff mit Dauerfeuer aus den Kanonen in der Nähe seines Kopfes. Ein einziger Sidestep genügt, um diesem Angriff auszuweichen. Daher könnt ihr beim Ausweichen die Schuss-Taste gedrückt lassen. Nach einiger Zeit startet Alraune weitere Attacken: Wenn er lila Scheiben auf euch abfeuert, greift ihr ihn weiter an. Wenn die Scheiben nahe kommen, benutzt ihr mehrere Sidesteps, um auszuweichen. Dabei dürft ihr die Schuss-Taste nicht gedrückt halten, da ihr sonst zu langsam seid. Wirft der Boss blaue Bomben auf euch, rennt ihr entweder direkt auf Alraune zu oder benutzt gut getimte Sidesteps, um auszuweichen. Bleibt auf der hinteren Plattform und greift weiter an. Nach einer Weile warten noch mehr Angriffstechniken auf euch: Wenn der Boss einen Arm hebt und riesige, lila-schwarze Energiekugeln auf euch wirft, müsst ihr diesen durch Sidesteps und Sprünge ausweichen. Außerdem ruft er Eicheln herbei, die auf euch schießen. Verschwendet eure Zeit nicht damit, die Eicheln zu bekämpfen, sondern weicht mit Sidesteps auf die andere Seite aus und kümmert euch weiter um Alraune. Zu seinem größten Angriff begibt sich Alraune nach vorne zu der Plattform, auf der ihr euch befindet, und schickt viele Strahlen in eure Richtung. Bewegt euch so weit wie möglich nach hinten und versucht, die Strahlen gekonnt zu umgehen. Sofern es geht, feuert ihr dabei so gut wie möglich auf Alraune. Versucht, eure Energy Drives (vorzugsweise Pegasus Pro) bis zur letzten Hälfte des Kampfes aufzuheben.

ALRAUNE 1 Versucht, den lila-schwarzen Energiekugeln des letzten Endgegners so gut es geht auszuweichen.

ALRAUNE 2 Jetzt wird es gefährlich. Wenn ihr diesen Angriff erblickt, ist das Ende nah.

Jetzt auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Hast du *P.N.03* bereits gespielt?
Ja, natürlich! ❑
Nein, aber ich habe es vor. ❑
Nein, dieses Spiel interessiert mich nicht. ❑

6. Bist du mit dem Umfang von *P.N.03* zufrieden?
Ja, der ist genau richtig. ❑
Nein, das Spiel ist viel zu kurz. ❑
Na ja, es geht so. ❑

7. Unterfordert dich das Gameplay von *P.N.03*?
Ja, definitiv. ❑
Nein, ich mag unkomplizierte Shooter. ❑
Zeitweise ja, zeitweise nein. ❑

8. Hättest du dir einen Multiplayer-Modus für dieses Spiel gewünscht?
Ja, auf jeden Fall. Mit anderen Spielern würde es viel mehr Spaß machen. ❑
Nur wenn er sich grundlegend vom Singleplayer-Modus unterscheiden würde. ❑
Nein, ich spiele sowieso viel lieber alleine. ❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?
(aktuelle Ausgabe = 10/2003)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...
... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: Nintendo schläft nicht	___	❑	❑	❑
Vorschau: Mario Kart	___	❑	❑	❑
Vorschau: Metal Gear Solid	___	❑	❑	❑
Test: Soul Calibur II	___	❑	❑	❑
Test: WWE Wrestlemania XIX	___	❑	❑	❑
Import-News	___	❑	❑	❑
Import-Test: FF: Crystal Chronicles	___	❑	❑	❑
Import-Test: Mario Golf	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Feedback: Pokémon Rubin & Saphir	___	❑	❑	❑
Feedback: Comic	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Pokémon Rubin & Saphir	___	❑	❑	❑
Kurztipps: P.N.03	___	❑	❑	❑
Kolumne: Neulich in der Redaktion	___	❑	❑	❑
Detail-Check	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 10 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Stefanie Sämann, Matthias Schöffel, Fabian Hübner

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Textchef:
Michael Ploog
Stellvertretende Textchefin:
Margit Koch-Weiß

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: annett.heinze@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen
Fax: +49 - 30/88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Ralf Kutzer, Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2003 38.350 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon-interactive.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,51/Anruf
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	13
Computec Media AG	17, 29, 31, 59, 63, 83, 99
Game Store	49
Jeruel Gameware Distribution GmbH	67
Kooperation Matchem	21
Nintendo	2
Take 2	100

Abonnent sein lohnt sich!

Jeder Abonnent nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat aufs Neue!**

- **Einen modernen Multimedia-PC:** Rainer Seelen aus Döbeln
- **Eine Sony PlayStation 2:** Carla Lünsmann aus Schwelm

- **Einen Nintendo GameCube:** Jörg Petersen aus Niebüll

- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:** Max Becker aus Schliersee

Herzlichen Glückwunsch!

BEMI
first in service
CallCenter
Tel. + 49 (0) 8142-44 87-230
Fax + 49 (0) 8142-44 87-395

ZU GEWINNEN Einen modernen Multimedia-PC, der keine Wünsche offen lässt.

PLAYSTATION 2: Alles, was man braucht: Mega-Spieleauswahl, DVD-Player und Online-Gaming ab Sommer!

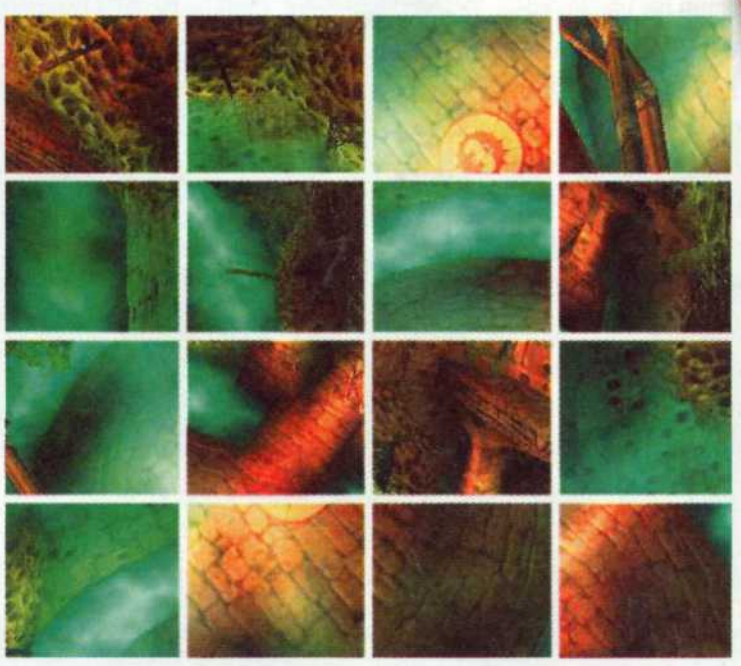
NEUE GENERATION: Mit dem lange von Fans gewünschten beleuchteten Display ist der neue GBA SP unschlagbar!

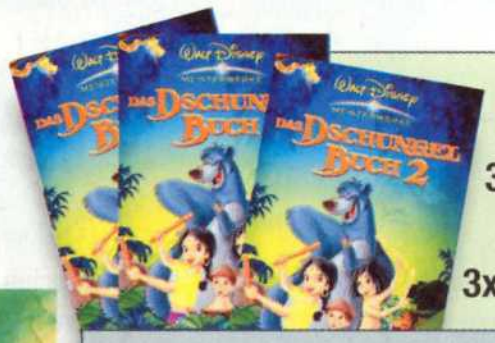
KLEIN, SCHWARZ, STARK: Nintendos Würfel überzeugt durch starke Games, tolle Technik und günstigen Preis!

Komische Bildstörung

Puzzle-Fans werden hier gefordert sein!

Was ist denn mit dem Bild passiert? Wenn ihr erkennen könnt, aus welchem Artikel dieser Screenshot stammt, dann schickt uns eine Postkarte oder eine SMS mit der Lösung. In Zusammenarbeit mit Walt Disney präsentieren wir euch nette Preise, die für die nötige Motivation sorgen sollen. Also, ran ans Werk!





UND DAS KÖNNT IHR GEWINNEN:

3x DVD: ***Das Dschungelbuch*** (jetzt im Handel erhältlich)

3x Schlüsselanhänger Balu

Schreib uns deine Lösung doch einfach per SMS (max 160 Zeichen)! Vergiss nicht deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen. Sende eine SMS mit dem Text: „NZ3 deine Lösung dein Name deine Adresse“ (Beispiel: „NZ3 Editorial Nasty Fellow 90609 Abukir“)

D: 81114; € 0,49*/SMS, Alle Netze!
(* VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444; sfr 0,70/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 660 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 611 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit deiner Lösung an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Artikelsuche, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 19. September.

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Die ausführliche Messe-Reportage über den erstmaligen Auftritt von Nintendo bei der ECTS war eines der Highlights in dieser Ausgabe. Aber auch erste Bilder und Infos zu *Perfect Dark* waren einen Blick wert. Im Testteil konnte eigentlich nur *1080° Snowboarding* mit einer Wertung von 86 Prozent für Aufsehen sorgen. Die anderen Titel konnten nur begrenzt überzeugen.

VORSCHAU

N-ZONE 11/03 Ab 08.10.2003 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Trevor Uzice

Der 28-jährige Trevor Uzice ist European Marketing Manager bei Electronic Arts.

Was spielen Sie im Augenblick?
Virtua Tennis 2, *SSX 3* und *Need for Speed Underground*.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
An *Virtua Tennis 2* gefällt mir die Möglichkeit, mit drei Freunden zusammen zu spielen. Für alle drei gilt, dass mir die leichte Zugänglichkeit der Spiele gefällt.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-Time-Favourites und warum?
Mario Kart 64 auf dem N64, *Super Mario World* auf dem SNES und *Super Mario Kart* auf dem SNES.

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Ich mag die Vielzahl an guten Spielen, die auf dem GameCube verfügbar sind. Aber auch die leichte Zugänglichkeit und die Tatsache, dass er so klein ist und man ihn einfach so zu seinen Kumpels mitnehmen kann.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Das Spiel, auf das ich mich freue, ist schon in der Entwicklung: *Mario Kart: Double Dash*!!

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Mit *Space Invaders*.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Alle möglichen Sportgenres wie zum Beispiel *NBA Street Vol. 2*.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Virtua Tennis 2 und *Tiger Woods PGA Tour 2003*. Die Titel machen einfach nur Spaß.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Kauft euch *Need for Speed Underground* und unbedingt auch *SSX 3*!

Billy Hatcher and the Giant Egg

Yuji Naka, der berühmte Sonic-Erfinder, hat mit Billy Hatcher einen neuen und überaus interessanten Charakter erschaffen. Nach unserer Vorschau in der letzten Ausgabe rückt der Erscheinungstermin immer näher. In unserem ausführlichen Test werden wir gnadenlos alle Stärken und Schwächen des Titels aufdecken. Das Interview mit Yuji Naka verschiebt sich leider auf die nächste Ausgabe.

Viewtiful Joe

Dieser abgefahrene Ausnahmetitel konnte bei uns bereits im Importtest zeigen, warum Capcom immer noch zu den besten Entwicklerstudios zählt. Nicht nur Nostalgiker, sondern auch alle anderen Actionfans wurden mit einem innovativen 3D-2D-Prügelspiel mit vielen frischen Ideen versorgt. Mal sehen, ob die PAL-Version genauso überzeugen kann wie das japanische *Viewtiful Joe*.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe

VORSCHAU:		DRAGON BALL Z: BUDOKAI (GC)
VORSCHAU:		SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW (GC)
IM TEST:		ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING (GBA)
IM TEST:		FREESTYLE METAL X (GC)
IM TEST:		KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND (GBA)
IM TEST:		NHL 2004 (GC)
IM TEST:		WORLD RACING (GC)

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

namco®

Nintendo®

Spiel um dein Leben.

Exklusive Nintendo GameCube-Edition mit Link aus The Legend of Zelda.

SOULCALIBUR™ II

The Legend of Zelda: ©1986-2003 Nintendo. The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the illustration drawn by Todd McFarlane Productions, Inc.
The Character: ©2003 by Namco Limited. All right reserved. Illustration: ©2003 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. SOULCALIBUR™II&©1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD.,
ALL RIGHTS RESERVED TM, ® and the Nintendo GameCube Logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. © 2003 Nintendo.

NINTENDO GAMECUBE™

CONFLICT DESERT STORM II

OKTOBER 2003

WWW.CONFLICTDESERTSTORM.DE

"ERSTEINDRUCK: HERVORRAGEND" – PLAY THE PLAYSTATION 09/03
"ACTION SATT" – OFF. PLAYSTATION 2 MAGAZIN 07/03

PIVOTAL GAMES · PC CD · PlayStation.2 · XBOX · NINTENDO GAMECUBE · GOTHAM GAMES · SCi GAMES